

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局(43) 国際公開日  
2000年12月21日 (21.12.2000)

PCT

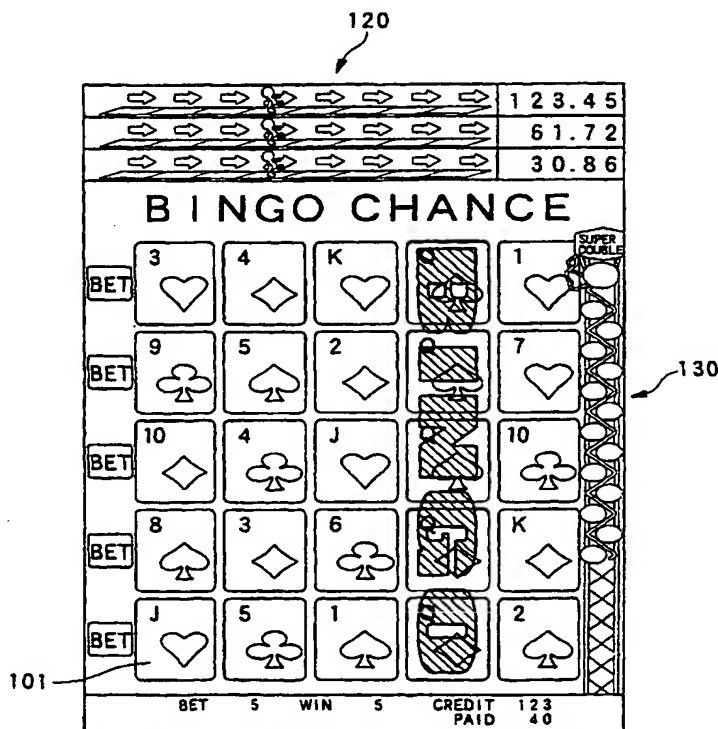
(10) 国際公開番号  
WO 00/76608 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 13/00 (72) 発明者; および  
(21) 国際出願番号: PCT/JP00/03854 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 武山  
(22) 国際出願日: 2000年6月14日 (14.06.2000) 草 (TAKEYAMA, So) [JP/JP]. 井上 隆明 (INOUE,  
(25) 国際出願の言語: 日本語 Takaaki) [JP/JP]; 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4丁目  
(26) 国際公開の言語: 日本語 3番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP).  
(30) 優先権データ: 特願平11/167332 1999年6月14日 (14.06.1999) JP (74) 代理人: 弁理士 石川泰男, 外 (ISHIKAWA, Yasuo et  
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ al.); 〒105-0014 東京都港区芝二丁目17番11号 パーク  
株式会社 (KONAMI CO., LTD.) [JP/JP]; 〒105-6021 東 芝ビル4階 Tokyo (JP).  
京都港区虎ノ門4丁目3番1号 Tokyo (JP). (81) 指定国 (国内): AU, CN, KR, US, ZA.  
(84) 指定国 (広域): ヨーロッパ特許 (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).  
添付公開書類:  
— 国際調査報告書

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM, GAME CONTROL METHOD, AND COMPUTER-READABLE STORAGE MEDIUM

(54) 発明の名称: ゲームシステム、ゲームの制御方法及びコンピュータ読み取り可能な記憶媒体



(57) Abstract: A game system comprises a monitor, an input unit for outputting a signal corresponding to the operation by the player, and a game control unit for executing a predetermined card game on the screen of the monitor while referring to the output signal from the input unit. The game control unit determines cards (101,..., 101) displayed in a matrix on the game screen (100A). Out of the lines of cards arrayed in a predetermined direction on the game screen, lines the number of which corresponds to the play value preset by the operation of the input unit by the player are set as effective lines. The payment to the player is controlled according to the combination of cards in the effective lines and the combination of cards in a direction different from the direction of line of cards.

[続葉有]



2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

---

(57) 要約:

モニタと、プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、入力装置からの出力信号を参照しつつモニタの画面上で所定のカードゲームを実行するゲーム制御装置とを具備するゲームシステムにおいて、ゲーム制御装置により、ゲーム画面100A上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカード101...101のそれぞれを決定する。ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが入力装置を操作して設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定し、有効ライン上のカードの組み合わせ、及びラインの方向とは異なる方向に関する複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する。

## 明細書

ゲームシステム、ゲームの制御方法及びコンピュータ読み取り可能な記憶媒体

### 技術分野

本発明は、ポーカー等のカードゲームをビデオ画面上で実行するゲームシステムに関する。

### 背景技術

アーケードゲーム機的一种として、ビデオ画面上でポーカーゲームを実行するものが知られている。この種のゲーム機では、画面上で所定枚数（典型的には5枚）のカードがプレイヤーに手札として分配され、その手札に当たり役として設定された組み合わせが含まれていればプレイヤーの勝ちとして一定の配当が与えられる。

上述したゲーム機は、トランプのポーカーのルールに忠実にゲームを実行するため、ゲームの内容をプレイヤーが把握し易い利点がある。その反面、当たり役の成立する確率がゲームのルールによる制約を受け、ゲームの意外性や偶然性が不足してプレイヤーに単調さを感じさせる面がある。

### 発明の開示

本発明の目的は、ゲームに対する馴染み易さを損なうことなく、意外性や偶然性にも十分に配慮したゲームシステム、ゲーム制御方法及びそれらに適した記憶媒体を提供することにある。

かかる目的達成のため、本発明のゲームシステムは、ゲーム画面を表示可能な表示装置と、プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、前記入力装置からの出力信号を参照しつつ前記表示装置の画面上で所定のカードゲームを実

行するゲーム制御装置とを具備し、前記ゲーム制御装置は、ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカードのそれぞれを決定するカード決定手段と、前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが前記入力装置を操作して設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定するベット手段と、前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段とを具備する。

このようにすることにより、ポーカー等の周知のカードゲームの当たり役が有効ライン上で形成されたときに配当を発生させるというルールを採用してゲームに対する馴染み易さを従来のカードゲーム機と同様に維持できる。次に、ラインとは異なる方向に関するカードの組み合わせが所定の条件を満たしているときに配当を変化（発生、増加又は減少）させる操作を行うことにより、周知のカードゲームに対して意外性や偶然性を追加し、プレイヤーのゲームに対する興味を高めることができる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記ベット手段は前記遊技価値が増加するほどに前記有効ラインの数を増加させ、前記配当制御手段は、前記有効ラインが2以上の所定数選択され、かつそれら所定数の有効ライン上のカードが前記ラインの方向とは異なる方向に関して所定の組み合わせを形成しているときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせることとしても良い。

このようにすることで、プレイヤーが遊技価値を増加させると有効ラインの数が増加する。そして、有効ラインの数が所定数に達すると、そのラインの方向とは異なる方向に関するカードの組み合わせに基づいて配当制御手段により配当が制御されるようになる。従って、プレイヤーは、有効ライン上のカードの組み合わせのみを対象としたゲームを行うか、ラインとは異なる方向のカードの組み合



わせも対象としたゲームを行うかを遊技価値の大小によって選択することができる。

また、本発明のゲームシステムにおいては、前記配当制御手段は、前記所定数の有効ラインのうち、少なくともいずれか一つの有効ライン上のカードが当たり役として設定された組み合わせを形成するか、又は前記所定数の有効ライン上のカードが前記ラインの方向とは異なる方向に関して所定の組み合わせを形成するときに前記配当を発生させるようにすることもできる。

このようにすれば、有効ライン上で当たり役が形成されなくても、ラインとは異なる方向に関して所定の組み合わせが形成されて配当が発生することがある。従って、配当に対する意外性や偶然性をさらに高めることができる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記配当制御手段は、前記所定数の有効ラインのうち、少なくともいずれか一つの有効ライン上のカードが当たり役として設定された組み合わせを形成するとその当たり役に対する配当を発生させ、かつ前記所定数の有効ライン上のカードが前記ラインの方向とは異なる方向に関して所定の組み合わせを形成しているときに前記当たり役に対する配当を変化させるように構成することもできる。

この場合には、有効ライン上で当たり役が形成されて配当が発生した場合、その配当がラインと異なる方向のカードの組み合わせによって変更される。これにより、配当がさらに増加したり、一旦獲得した配当が減少する状況を作り出してゲームの楽しさを高めることができる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記ラインが前記マトリクスの縦横方向のいずれか一方に設定され、前記配当制御手段は、前記所定数の有効ライン上のカードが前記マトリクス内の対角線方向又は前記ラインと直交する方向の少なくともいずれか一方に関して所定の組み合わせを形成しているときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせるようにすることもできる。

このようにすれば、マトリクス状に配置されたカードの縦横、あるいは対角線方向のカードの組み合わせに応じて配当が制御される。これにより、一方向に並んだカードの組み合わせのみに基づいて配当を制御するゲームでは得られない意外性や偶然性をカードゲームに与えることができる。

また、本発明のゲームシステムにおいては、前記所定数が、前記マトリクスに含まれる前記ラインの最大数に一致するように構成してもよい。従って、プレイヤーが一回のゲームで全てのラインが有効ラインとして選ばれるように遊技価値を設定しない限り、ラインとは異なる方向のカードの組み合わせが評価されないこととなり、その組み合わせに対して大当たりの性格を与えてプレイヤーの興味を惹き付けることができる。

また、本発明のゲームシステムにおいては、前記複数のカードとしてトランプのカードが使用され、前記配当制御手段は、前記トランプを利用したカードゲーム上での当たり役が前記有効ライン上で形成されているときに配当を発生させることとしても良い。

このようにすれば、有効ライン上ではポーカーのように多くのプレイヤーに馴染みのあるカードゲームが実行されるので、ゲームに対する馴染み易さが維持される。

また本発明のゲームシステムにおいては、前記配当制御手段は、前記ラインの方向とは異なる方向に関して同一マークのカード又は同一数字のカードが所定数並んだときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせることもできる。

従って、ポーカーゲームのような周知のカードゲームとは異なった任意のカードの組み合わせを配当に関連付けた役として設定することにより、ゲームの意外性や偶然性を高めることができる。

また本発明のゲームシステムにおいては、前記配当制御手段が配当を発生させたとき、その配当の受け取りと、当該配当を増加させるチャンスとのいずれを選

択するかを、前記入力装置を通じて与えられるプレイヤーの指示に基づいて決定する選択手段と、前記チャンスが選択された場合に所定のゲームを実行し、そのゲームの成績が所定の条件を満たすときに前記配当を増加させる配当増加制御手段とを備えることもできる。

このように構成すれば、マトリクス状に並べられたカードを利用したゲームで何らかの配当が発生したときに、その配当をさらに増やすチャンスがプレイヤーに与えられるため、プレイヤーのゲームに対する興味をさらに高めることができる。

また本発明のゲームシステムにおいて、前記マトリクス状に並べられた複数のカードを利用するゲームが実行される毎に、そのゲーム成績に基づいて前記配当を増加させるチャンスと関連付けられたカウントを進めるか否かを判別する判別手段と、前記カウントが所定値まで達した状態で前記配当制御手段が前記配当が発生させたとき、前記配当増加制御手段が実行するゲームにて前記所定の条件を満たす成績が得られる確率を増加させる確率制御手段とを備えることもできる。

このようにすれば、マトリクス状に並べられたカードを利用したゲームが繰り返されるに従ってカウントが進行し、そのカウントが所定値に達した後は配当増加のチャンスを活かすことが従前よりも容易になる。これにより、ゲームに対するプレイヤーの興味をより長く持続させることができる。

また本発明のゲームシステムにおいて、前記配当増加制御手段は、前記ゲームとして、複数のカードから所定枚数のカードをプレイヤーに選択させ、その選択されたカードが所定の条件を満たしているか否かに応じて勝敗が決定されるゲームを実行し、前記確率制御手段は、前記プレイヤーが選択可能なカードの枚数を増加させて前記確率を増加させるように構成することができる。

このようにすれば、確率の変化をカードの選択可能枚数の増加という判りやすい形でプレイヤーに認識させることができる。

本発明のゲームの制御方法は、ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカードのそれぞれを決定する手順と、前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定する手順と、前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する手順と、をゲームシステムに設けられたコンピュータにより実行するものである。

また、本発明のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体は、ゲームシステムに設けられたコンピュータを、ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカードのそれぞれを決定するカード決定手段、前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定するベット手段、及び前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段としてそれぞれ機能させるプログラムが記録されている。

これらの方法又は記憶媒体によれば、本発明のゲームシステムを容易に構成することができる。

#### 図面の簡単な説明

第1図は、本発明の一実施形態に係るアーケードゲーム機の外観を示す斜視図；

第2図は、第1図のアーケードゲーム機に設けられたコントロールパネルの詳細を示す図；

第3図は、第1図のアーケードゲーム機に設けられた制御系の構成を示すブロック図；

第4図は、第3図のCPUにより実行されるゲーム処理の手順を示すフローチャート；

第5図は、第4図に続くフローチャート；

第6図は、第5図のサブルーチンとして実行されるダブルアップゲーム処理の手順を示すフローチャート；

第7図は、第5図のサブルーチンとして実行されるスーパーダブルアップゲーム処理の手順を示すフローチャート；

第8図は、第4図のゲーム処理中にモニタ上に表示されるポーカーゲーム画面を示す図；

第9図は、第8図の状態から最下端のラインのカードが反転された状態を示す図；

第10図は、第8図の状態から全てのラインのカードが反転された状態を示す図；

第11図は、第6図のダブルアップゲーム処理中にモニタ上に表示されるダブルアップゲーム画面を示す図；

第12図は、第11図の状態からディーラーのカード及びプレイヤーが選んだ1枚のカードが反転された状態を示す図；

#### 発明を実施するための最良の形態

第1図は本発明が適用されるゲームシステムの外観を示している。このゲームシステムは、ゲームセンター等に設置されるアーケードゲーム機1として構成されたものである。このゲームシステムは、ベース2と、ベース2上に設置された筐体3と、その筐体3の上部に取り付けられた表示装置としてのモニタ4とを有している。モニタ4はCRTにて構成され、その長手方向が垂直方向に一致する

縦置き状態で筐体 3 に取り付けられている。筐体 3 の前面下部にはコントロールパネル 5 が設けられている。そのコントロールパネル 5 には入力装置 6 及びメダル投入口 7 が設けられている。第 2 図にも示したように、入力装置 6 は、押釦スイッチとして機能する複数の操作ボタン 6 a ~ 6 f を備えている。操作ボタンの個数及び配置は自由に定めてよい。図示の例ではディール／ドロー／ダブルボタン 6 a、マックスベットボタン 6 b、1 ベットボタン 6 c、ハーフダブルボタン 6 d、コレクト／ペイアウトボタン 6 e 及びホールドボタン 6 f … 6 f が用意されている。

第 3 図はゲーム機 1 に設けられた制御系の構成を示している。ゲーム機 1 は、ゲームの進行に必要な各種の演算や動作制御を行う CPU 10 を有している。CPU 10 に対しては、CPU 10 からの命令に従って所望の画像をモニタ 4 に描画する画像処理装置 11 と、CPU 10 からの命令に従って所望のサウンドをスピーカユニット 12 から出力させるサウンド処理装置 13 と、CPU 10 からの命令に従ってゲーム機 1 の装飾灯 14 の点滅を制御する電飾制御装置 15 と、記憶手段としての RAM 16、ROM 17 および外部記憶装置 18 と、筐体 3 のメダル投入口 7（第 1 図参照）から投入されたメダルの適否を判別するメダル確認装置 19 と、適当と判断されたメダルを蓄えるとともに、CPU 10 から指示された枚数のメダルを払い出すメダルホッパ 20 とがバス 21 を介して電氣的に接続されている。ROM 17 には、ゲーム機 1 の起動時の基本動作等を制御するために必要なプログラムやデータが書き込まれる。外部記憶装置 18 は磁気式、光学式、又は光磁気式の記憶媒体を有している。その記憶媒体にはモニタ 4 の画面上で所定のカードゲームを実行するために必要なプログラムやデータが記録されている。なお、外部記憶装置 18 を省略し、ROM 17 にゲームプログラムやデータを記録してもよい。

CPU 10 には、バス 21 を介して上述した入力装置 6 の各操作ボタン 6 a ~ 6 f も接続される。さらに、CPU 10 には通信装置 22 がバス 21 を介して接

続される。なお、上述した各装置とバス 21 との接続部分には必要に応じて入出力用のインターフェースが設けられる。それらの図示は省略した。

通信装置 22 は、ゲーム機 1 と不図示のプロGRESSIBユニットとの間で情報を交換してプロGRESSIBボーナスの蓄積及び払い出しを管理するために設けられている。すなわち、プロGRESSIBユニットには、ゲーム機 1 を含めて複数のゲーム機が接続されている。各ゲーム機からプロGRESSIBユニットにはベットされたメダルの枚数が通知される。プロGRESSIBユニットは、それら通知されたメダル枚数の一定比率をプロGRESSIBボーナスとして蓄積し、その蓄積枚数を各ゲーム機に通知する。いずれかのゲーム機でプロGRESSIBボーナスの支払い条件が満たされると、そのゲーム機に対してプロGRESSIBボーナスを払い出すようプロGRESSIBユニットからゲーム機に指令が与えられる。その指令を受けたゲーム機は許可された枚数のメダルをプロGRESSIBボーナスとして払い出す。

ゲーム機 1 のCPU 10 は、外部記憶装置 18（又はROM 17）に記録されたゲーム用プログラムに従って複数種類のカードゲームを選択的に実行可能である。第 4 図～第 7 図はそれらのカードゲームの一つが選択された場合のCPU 10 の処理手順を示すフローチャートである。また、第 8 図～第 12 図はそのカードゲームにおいてモニタ 4 上に表示される画面の例を示している。ここで実行されるカードゲームの基本的な手順は次の通りである。

まず、ゲームが開始されると、第 8 図に示すポーカーゲーム画面 100A がモニタ 4 に表示される。ポーカーゲーム画面 100A では、25 枚のトランプのカード 101…101 が伏せられた状態で縦横 5 枚ずつのマトリクス状に並べて表示される。横方向に並ぶ 5 枚のカードによって 1 つのベット対象のラインが構成される。そして、画面全体で 5 つのラインが設けられる。プレイヤーが 1 枚のメダルをベットすると下端のラインが有効ラインとして設定される。ベット枚数が 1 枚追加される毎に下から上へと有効ラインが 1 つずつ増加する。ベット数が 5

に達すると全てのラインが有効ラインとして設定される。ベット数が5の状態をマックスベットと呼ぶ。

ベットが終了すると有効ラインのカード101が表に返される（第9図及び第10図参照）。いずれかの有効ラインでポーカーの2ペア又はそれよりも強い役が成立するとプレイヤーの勝利となる。当たり役に応じた枚数のメダルが配当として設定される。そして、ダブルアップゲームに進む権利がプレイヤーに与えられる。ダブルアップゲームに代えてスーパーダブルアップゲームに進める場合もあるが、この点は後述する。プレイヤーが配当の受け取りを望むと配当が実行され、ダブルアップゲームは実行されない。プレイヤーがダブルアップゲームを希望すると第11図に示すダブルアップゲーム画面100Bが表示されてダブルアップゲームが開始される。ダブルアップゲームでは、ディーラーに一枚のカード102が、プレイヤーに3枚のカード103…103がそれぞれ分配される。プレイヤーが3枚のカード103からいずれか1枚を選ぶと、その選ばれたカード103とディーラーのカード102とが表に返される（第12図）。そして、プレイヤーが選んだカード103がディーラーのカード102よりも大きければプレイヤーの勝ちとなる。その時点で設定されている配当枚数が2倍に増やされる。ダブルアップゲームに負けると配当が没収される。ダブルアップゲームは繰り返し行うことができる。プレイヤーが負けるか又は配当の受け取りを希望するとダブルアップゲームが終了し、25枚のカードを使用したポーカーゲームに戻る。

以上の手順以外にも、ゲームの興趣を高めるために種々の工夫が盛り込まれているが、それらについては第4図～第7図のフローチャートを参照して説明する。

ゲーム機1に対して所定のゲーム開始操作が行われると、CPU10は第4図のゲーム処理を開始する。このゲーム処理中、メダル確認装置19から真正なメダルが投入されたことを示す信号が出力される毎にCPU10はRAM16に記録されたクレジット枚数（プレイヤーの保有するメダルの枚数）に1を加算する。



第4図のゲーム処理では、まずモニタ4に表示すべき25枚のカード101が選択される。それとともに、それらの配置がCPU10により決定される（ステップS1）。このポーカーゲームでは、実際のトランプゲームと同様にハート・ダイヤ・クラブ・スペードの4種類について13枚ずつと、ジョーカー1枚の合計53枚のカードが使用される。ステップS1ではその中から25枚のカードが選択される。但し、後述する確率変動モードにてゲームが行われる場合にはジョーカーの枚数が2枚に変更され、合計54枚のカードから25枚のカードが選択される。いずれの場合でもカードの選択や配置には乱数を使用される。各カードが選択される確率は互いに等しく設定される。ジョーカーは、どのカードとしても通用する万能札として扱われる。従って、確率変動モードでは、当たり役が成立する確率が高くなる。

続くステップS2では、選択された25枚のカードがモニタ4の画面上に表示される。続いて、プレイヤーが入力装置6に対して所定のベット操作（1ベットボタン6c又はマックスベットボタン6bの押し下げ操作）を行ったか否かが判別される（ステップS3）。ベット操作があればRAM16に記録されたベット数が参照されて既にマックスベットの状態か否かが判別される（ステップS4）。マックスベットの状態でなければ、RAM16に記録されたクレジット数が参照されてベット数に見合った枚数のメダルがクレジットされているか否かが判別される（ステップS5）。

クレジット数が足りていれば、追加されたベット数に相当する数だけ有効ラインが追加される。それとともに、追加されたベット数に対応してクレジット枚数が減算される（ステップS6）。続いて、ポーカーゲーム画面100A内のベット数、有効ラインの数、クレジット枚数等に関する表示がRAM16に記録された最新の情報を反映した状態に更新される（ステップS7）。

続いて、プレイヤーが入力装置6に対してカードのオープンを要求する操作（ボタン6aの押し下げ操作）を行ったか否かが判別される（ステップS8）。操作

なしと判断されるとステップS 3へと処理が戻される。なお、ステップS 4でマックスベット状態と判断された場合、又はステップS 5にてクレジット枚数が足りないと判断された場合はステップS 6, S 7が省略されてステップS 8へと処理が進められる。

ステップS 8にてカードオープンが要求されたと判断された場合、ゲーム画面100A内に表示されたカード101のうち、有効ライン上のカード101が表に返される様子がモニタ4上に表現される（ステップS 9）。ちなみに、第9図は有効ラインが1の場合、第10図は有効ラインが5の場合をそれぞれ示している。第10図では右から2番目の縦方向のカード列において後述するビンゴ役が成立しており、それをプレイヤーに示す“BINGO”の文字がカードに重ねて表示されている。

続くステップS 10では、ステップS 1で選択されたカードの内容及び配置と、RAM 16が記憶する有効ライン数とに基づいてゲーム成績が判別され、その判別結果がモニタ4に表示される。ここで、ステップS 10では少なくとも次の事項が判別される。

- (1) 各有効ライン上で1ペア以上の当たり役が成立しているか否か。
- (2) 縦方向又は対角線方向に並ぶ5枚のカード（但し、有効ライン上のものに限る。）によりビンゴ役が成立しているか否か。
- (3) 有効ライン上の各カードに、プログレッシブボーナスに関連付けられたマークが付されているか否か。

上記の(1)に関しては実際のポーカーのルールに従って当たり役の種類、及び各当たり役に対する配当率（オッズ）が定められる。(2)のビンゴ役は各有効ライン上のカードの組み合わせ以外にも配当の可能性を生じさせる目的で設定される。例えば同一番号又は同一マーク（種類）の札が縦方向又は対角線方向に5枚並んでいる状態がビンゴ役として設定される。マックスベット以外の状態では1以上のラインのカードが伏せられたままなので、マックスベット以外のとき

にビンゴ役が成立することはない。(3)はプログレッシブボーナスの払い出しを行うために設けられる。

第8図～第12図から明らかなように、ゲーム画面100A、100Bの上端にはプログレッシブボーナスに関する情報を表示するボーナス情報表示ウィンドウ120が設けられている。そこには3列のゲージ121a～121c、及び各ゲージ121a～121cに対応付けられたカウンタ122a～122cが設けられている。ゲーム機1を含むプログレッシブゲームシステムでは、プログレッシブボーナスの払い出しを当選確率に応じて3段階に分けて管理している。ボーナス情報表示ウィンドウ120の最上段のゲージ121a及びカウンタ122aは当選確率が最も低い大当たりに対応している。最下段のゲージ121c及びカウンタ122cは当選確率が最も高い小当たりに対応している。中間のゲージ121b及びカウンタ122bは当選確率が中間的な中当たりに対応している。カウンタ122a～122cには、プログレッシブユニットから通知される現在の大当たり、中当たり、及び小当たりの場合のプログレッシブボーナスの額(メダルの枚数)が表示されている。

各ゲージ121a～121cは例えば赤、黄、青の3色で色分けされている。それらの内部には当選までの残り駒数を示すキャラクタ123a～123cが表示される。各キャラクタ123a～123cの初期位置は各ゲージ121a～121cの左端に設定されている。ステップS1にてカードが決定される際、CPU10は各ゲージ121a～121cと同一色で表示されるシンボルマークを25枚のいずれかのカード上に所定の確率で分配する。このときの確率は当選確率に比例する。そして、ステップS10では有効ライン上にシンボルマークが配置されているか否かが判別される。

ステップS12ではステップS10の判別結果に応じてプログレッシブボーナスの払い出しに関する処理が次のように行われる。すなわち、有効ライン上にシンボルマークが配置されていれば、そのシンボルマークに対応したゲージ121

a～1 2 1 cのキャラクタ1 2 3 a～1 2 3 cが1駒右へ進められる。ゲージ1 2 1 a～1 2 1 cの右端にキャラクタ1 2 3 a～1 2 3 cが到達すればそのゲージ1 2 1 a～1 2 1 cに関してプログレッシブボーナスが当選となる。そして、カウンタ1 2 2 a～1 2 2 cに表示された枚数のメダルがプログレッシブボーナスとして払い出される。この場合、実際にプログレッシブボーナスに相当する枚数のメダルを払い出してもよいし、その枚数だけクレジット枚数を加算してもよい。プログレッシブボーナスを記載したレシートを発行してもよい。プログレッシブボーナスが払い出されると、その当選したゲージ1 2 1 a～1 2 1 cのキャラクタ1 2 3 a～1 2 3 cは初期位置に戻される。

プログレッシブボーナスに関する処理が終わると、続いて第5図のステップS 1 3へと処理が進められる。ステップS 1 3では、ステップS 1 0の判別結果に基づいてビンゴ役が成立しているか否かが判別される。成立していれば、ビンゴ役として割り当てられた枚数がRAM 1 6に配当として記録される。そして、その配当枚数がモニタ4上に表示される（ステップS 1 4）。ビンゴ役が成立していないときはステップS 1 4が省略される。

続くステップS 1 5では、ステップS 1 0の判別結果に基づいて、いずれかの有効ライン上にて2ペア以上の役が成立しているか否かが判別される。成立していないときは、いずれかの有効ライン上に1ペアの役が成立しているか否かが判別される（ステップS 1 6）。1ペアの役が成立していれば、RAM 1 6に記録されたスーパーダブルアップゲーム用のゲージ1 3 0（第8図参照）の駒数が参照されてゲージ1 3 0が既にゴールに達しているか否かが判別される（ステップS 1 7）。ゲージ1 3 0には、ゴールを示すゴールランプ1 3 0 aと、そのゴールランプ1 3 0 aの下方に連なる複数の駒ランプ1 3 0 b…1 3 0 bとが設けられている。1つのランプ1 3 0 bが1駒を表している。1ペアが成立する毎にRAM 1 6に記録された駒数が1つずつ増やされる。それとともにゲージ1 3 0の下端からランプ1 3 0 bが1つずつ点灯される（ステップS 1 8）。ゴールラン

プ 1 3 0 a の点灯によりゲージ 1 3 0 がゴールとなる。

ステップ S 1 5 にて 2 ペア以上の役が成立していると判断された場合はステップ S 1 9 へと処理が進められ、当たり役に応じて設定されたオッズとベット数とに応じた枚数が R A M 1 6 に配当として記録される。そして、その配当枚数がモニタ 4 上に表示される。このとき、ビンゴ役に対する配当が既に記録されていれば、その配当枚数と、当たり役に対する配当枚数との和が R A M 1 6 に配当として記録されることになる。

続くステップ S 2 0 では、プレイヤーが、配当の受け取り（コレクト）又はダブルアップゲームへの進行のいずれを希望するかが確認される。例えばダブルアップゲームに進むか否かを問い合わせる画面がモニタ 4 上に表示され、それに対してコレクト／ペイアウトボタン 6 e が押された場合には配当受け取りが選択される。ディール／ドロウ／ダブルボタン 6 a が押された場合にはダブルアップゲームが選択されたと判断される。

ダブルアップゲームが選択された場合にはステップ S 2 1 へ処理が進められる。そして、R A M 1 6 に記録されたゲージ 1 3 0 の駒数に基づいてスーパーダブルアップゲームが許可されているか否かが判別される。ゲージ 1 3 0 がゴールに達していればスーパーダブルアップゲームが許可される。ゴールに達していなければスーパーダブルアップゲームが禁止される。スーパーダブルアップゲームが禁止されていればダブルアップゲームが実行される（ステップ S 2 2）。許可されていればスーパーダブルアップゲームが実行される（ステップ S 2 3）。これらのゲームのいずれかが終了するとステップ S 2 4 へと処理が進められ、確率変動モードを解除する条件が満たされているか否かが判別される。例えば、確率変動モードに移行した後、2 ペア以上の当たり役が所定回数成立した場合に確率変動モードを解除する条件が満たされたと判断される。ステップ S 2 4 が肯定判断されるとステップ S 2 5 で確率変動モードが解除される。ステップ S 2 4 が否定判断された場合はステップ S 2 5 が省略される。

続くステップS 2 6ではRAM 1 6に配当が記録されているか否かが判別され、配当があればそれが実行される（ステップS 2 7）。配当の実行は、クレジット枚数の加算、又はメダルの払い出しのいずれでもよい。なお、ステップS 2 0でコレクトが希望されていると判断された場合、ステップS 1 7でゴールに達していると判断された場合、又はステップS 1 8にてゲージ1 3 0が1 駒進められた場合にもステップS 2 6へと処理が進められる。

第6図はダブルアップゲームが行われるときのCPU 1 0の処理手順を示すフローチャートである。ダブルアップゲームが開始されると、まずCPU 1 0によりディーラーの1 枚のカード1 0 2及びプレイヤーの選択候補の3 枚のカード1 0 3が決定される（ステップS 3 1）。それとともに、第1 1図に示すゲーム画面1 0 0 Bがモニタ4 上に表示される。さらにカードが裏返し状態で配られる映像が表示される。続いてプレイヤーが3 枚のカード1 0 3からいずれか1 枚を選んだか否かが判断される（ステップS 3 2）。このときのカードの選択には例えば3 個のホールドボタン6 fが使用される。

カードが選ばれるとそのカード1 0 3とディーラーのカード1 0 2との大小比較によって勝敗が決定される。その結果に対応した画像がモニタ4 上に表示される（ステップS 3 3）。第1 2図はプレイヤーが勝利したときの画像を示している。続くステップS 3 4では、プレイヤーが勝利したか否かが確認される。プレイヤーが勝利したときにはRAM 1 6に記録されている配当が2 倍に変更される（ステップS 3 5）。この後、プレイヤーが配当の受け取りを希望したか否かが判別される（ステップS 3 6）。受け取りを希望しないときはステップS 3 1へ戻って次の勝負が開始される。受け取りを希望したときにはダブルアップゲームが終了して第5図のステップS 2 4へと処理が進められる。ステップS 3 4にてプレイヤーの負けが確認されたときは配当が没収、すなわち0に変更される（ステップS 3 7）。その後にダブルアップゲームが終了して第5図のステップS 2 4へと処理が進められる。

第7図はスーパーダブルアップゲームが行われるときのCPU10の処理の手順を示すフローチャートである。スーパーダブルアップゲームが開始されると、まず初期化処理として、RAM16に記録された抽選回数が0にリセットされる。そして、ゲージ130の駒数が0にリセットされる(ステップS51)。続いて、ディーラーの1枚のカード102及びプレイヤーの選択候補の3枚のカード103が決定される(ステップS52)。そして、第11図に示すゲーム画面100Bと同様の画面がモニタ4上に表示される。さらにカードが裏返し状態で配られる映像が表示される。続いてプレイヤーが3枚のカード103からいずれか1枚を選んだか否かが判断される(ステップS53)。

カードが選ばれると抽選回数に1が加算される(ステップS54)。この後、選択されたカード103とディーラーのカード102との大小比較によって勝敗が決定される。その結果に対応した画像がモニタ4上に表示される(ステップS55)。続くステップS56ではプレイヤーが勝利したか否かが確認される。プレイヤーが負けたときにはRAM16に記録された抽選回数が2に達しているか否かが判別される(ステップS57)。抽選回数が2に達していないと判断された場合にはステップS53へと処理が戻される。一方、抽選回数が2のときはRAM16に記録された配当が没収、すなわち0に変更される(ステップS58)。その後にダブルアップゲームが終了して第5図のステップS24へと処理が進められる。従って、スーパーダブルアップゲームでは、プレイヤーが3枚のカード103のうち2枚までを選ぶことができ、ダブルアップゲームよりも勝利の確率が高くなる。

ステップS56でプレイヤーの勝利が確認された場合にはRAM16に記録されている配当が2倍に変更される(ステップS60)。続いて、RAM16に記録されたスーパーダブルアップゲームの勝利数に1が加算され(ステップS61)、その勝利数が所定数に達しているか否かが判別される(ステップS62)。所定数に達していれば確率変動モードが開始される(ステップS63)。続いて

R A M 1 6 に記録された勝利数が 0 にリセットされる。その後にダブルアップゲームが終了して第 5 図のステップ S 2 4 へと処理が進められる。ステップ S 6 2 で勝利数が所定値に達していないと判断された場合にはステップ S 6 3, S 6 4 の処理が省略されてダブルアップゲームが終了する。

本発明は上述した実施形態に限定されず、種々の変更が可能である。ビンゴ役が形成された場合、これに対応して有効ライン上の当たり役に対するオッズ（メダルの配当率）を変化させてもよい。カードゲームとしては、ポーカーに限らず種々のゲームを実行してよい。カードはトランプに限らず、花札、カルタ等、複数のカードの組み合わせによって役を形成するものであれば使用可能である。本発明はアーケードゲーム機に限らず、家庭用のビデオゲーム機、ネットワークを利用したゲームシステム等として構成してもよい。本発明はビンゴ役の成立により配当を発生させる場合に限らず、有効ラインとは異なる方向に関して特定の組み合わせが形成されたときに配当を減らす場合があってもよい。ベット数がマックスベット未満の場合でもラインと異なる方向の組み合わせを評価して配当を制御してもよい。ラインと異なる方向に関して特定の組み合わせが複数回繰り返して形成されたときに配当を変化させてもよい。

上記の実施形態では、ゲーム制御装置としての C P U を特定のソフトウェアと組み合わせることによってカード決定手段、ベット手段、配当制御手段、選択手段、配当増加制御手段、判別手段、及び確率制御手段として機能させたが、これらの手段の一部又は全部を I C や L S I を組み合わせた論理回路にて置換してもよい。

以上に説明したように、本発明によれば複数のカードをマトリクス状に並べ、そのマトリクスの特定方向に設定されたライン上のカードの組み合わせに基づいて配当を制御すると同時に、前記ラインとは異なる方向に関するカードの組み合



わせに基づいても配当を制御するようにした。

従って、ゲームに対する馴染み易さを損なうことなく、ゲームに意外性や偶然性を追加してプレイヤーのゲームに対する興味を高めることができる。

### 請求の範囲

1. ゲーム画面を表示可能な表示装置と、  
プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、  
前記入力装置からの出力信号を参照しつつ前記表示装置の画面上で所定のカードゲームを実行するゲーム制御装置と、を具備し、  
前記ゲーム制御装置は、  
ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカードのそれぞれを決定するカード決定手段と、  
前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが前記入力装置を操作して設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定するベット手段と、  
前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段と、  
を具備するゲームシステム。
2. 請求の範囲 1 に記載のゲームシステムにおいて、前記ベット手段は前記遊技価値が増加するほどに前記有効ラインの数を増加させ、前記配当制御手段は、前記有効ラインが 2 以上の所定数選択され、かつそれら所定数の有効ライン上のカードが前記ラインの方向とは異なる方向に関して所定の組み合わせを形成しているときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせる。
3. 請求の範囲 2 に記載のゲームシステムにおいて、前記配当制御手段は、前記所定数の有効ラインのうち、少なくともいずれか一つの有効ライン上のカードが当たり役として設定された組み合わせを形成するか、又は前記所定数の有効ライン上のカードが前記ラインの方向とは異なる方向に関して所定の組み合わせを

形成するときに前記配当を発生させる。

4. 請求の範囲 2 に記載のゲームシステムにおいて、前記配当制御手段は、前記所定数の有効ラインのうち、少なくともいずれか一つの有効ライン上のカードが当たり役として設定された組み合わせを形成するとその当たり役に対する配当を発生させ、かつ前記所定数の有効ライン上のカードが前記ラインの方向とは異なる方向に関して所定の組み合わせを形成しているときに前記当たり役に対する配当を変化させる。

5. 請求の範囲 2 ～ 4 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記ラインが前記マトリクスの縦横方向のいずれか一方に設定され、前記配当制御手段は、前記所定数の有効ライン上のカードが前記マトリクス内の対角線方向又は前記ラインと直交する方向の少なくともいずれか一方に関して所定の組み合わせを形成しているときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせる。

6. 請求の範囲 2 ～ 4 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記所定数が、前記マトリクスに含まれる前記ラインの最大数に一致している。

7. 請求の範囲 1 に記載のゲームシステムにおいて、前記複数のカードとしてトランプのカードが使用され、前記配当制御手段は、前記トランプを利用したカードゲーム上での当たり役が前記有効ライン上で形成されているときに配当を発生させる。

8. 請求の範囲 7 に記載のゲームシステムにおいて、前記配当制御手段は、前記ラインの方向とは異なる方向に関して同一マークのカード又は同一数字のカードが所定数並んだときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせる。

9. 請求の範囲 1 ～ 8 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記配当制御手段が配当を発生させたとき、その配当の受け取りと、当該配当を増加させるチャンスとのいずれを選択するかを、前記入力装置を通じて与えられるプレイ

ヤーの指示に基づいて決定する選択手段と、

前記チャンスが選択された場合に所定のゲームを実行し、そのゲームの成績が所定の条件を満たすときに前記配当を増加させる配当増加制御手段と、  
を備える。

10. 請求の範囲9に記載のゲームシステムにおいて、前記マトリクス状に並べられた複数のカードを利用するゲームが実行される毎に、そのゲーム成績に基づいて前記配当を増加させるチャンスと関連付けられたカウントを進めるか否かを判別する判別手段と、

前記カウントが所定値まで達した状態で前記配当制御手段が前記配当を発生させたとき、前記配当増加制御手段が実行するゲームにて前記所定の条件を満たす成績が得られる確率を増加させる確率制御手段とを備える。

11. 請求の範囲10に記載のゲームシステムにおいて、前記配当増加制御手段は、前記ゲームとして、複数のカードから所定枚数のカードをプレイヤーに選択させ、その選択されたカードが所定の条件を満たしているか否かに応じて勝敗が決定されるゲームを実行し、前記確率制御手段は、前記プレイヤーが選択可能なカードの枚数を増加させて前記確率を増加させる。

12. ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカードのそれぞれを決定する手順と、

前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定する手順と、

前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する手順と、

をゲームシステムに設けられたコンピュータにより実行するゲームの制御方法。

13. ゲームシステムに設けられたコンピュータを、

ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカードのそれぞれを決定するカード決定手段、

前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定するベット手段、及び

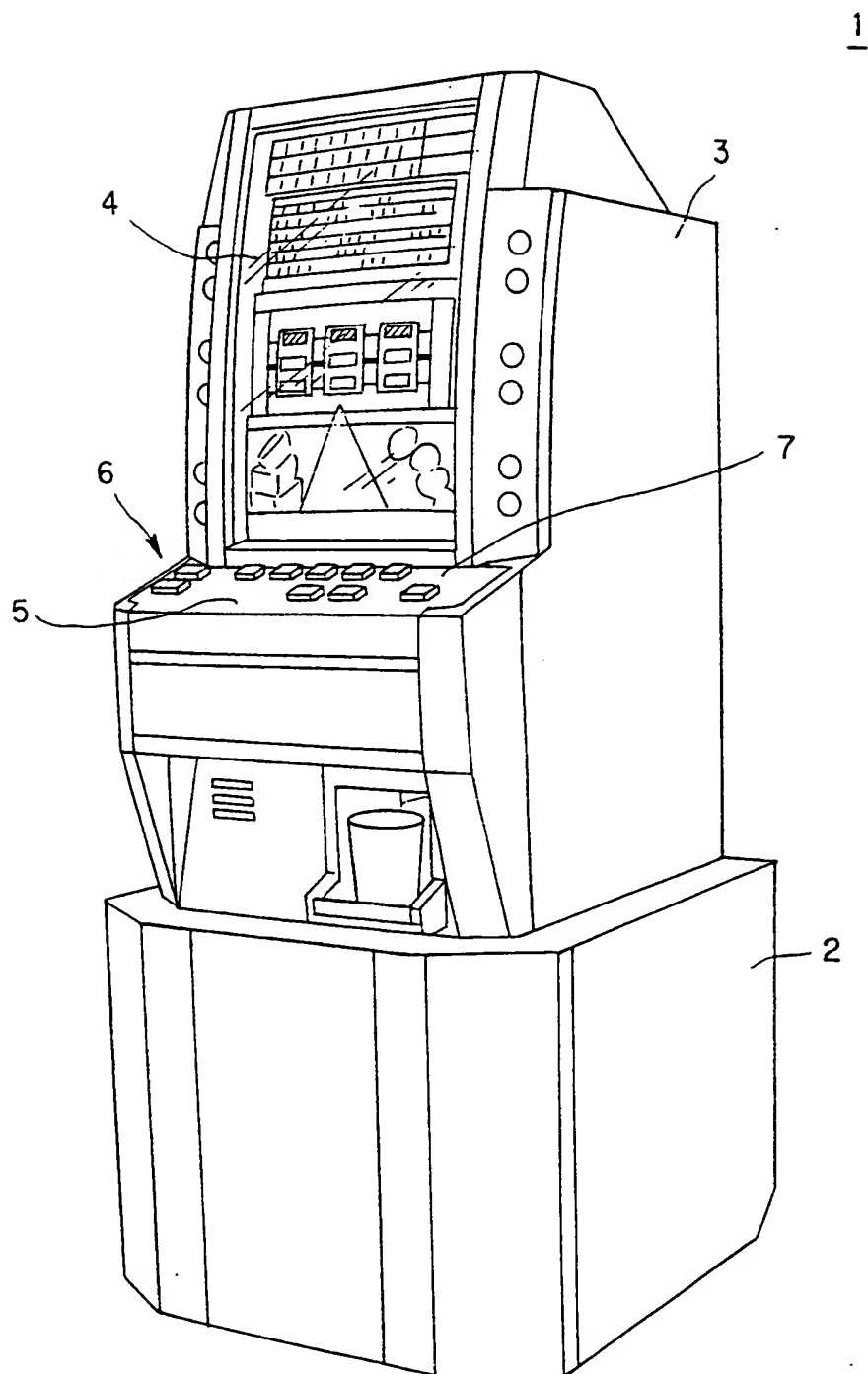
前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段

としてそれぞれ機能させるプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

1/12

第 1 図

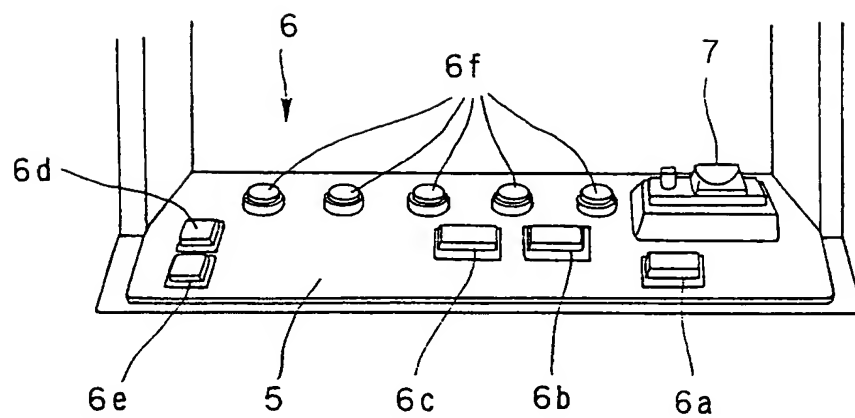


**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



2 / 12

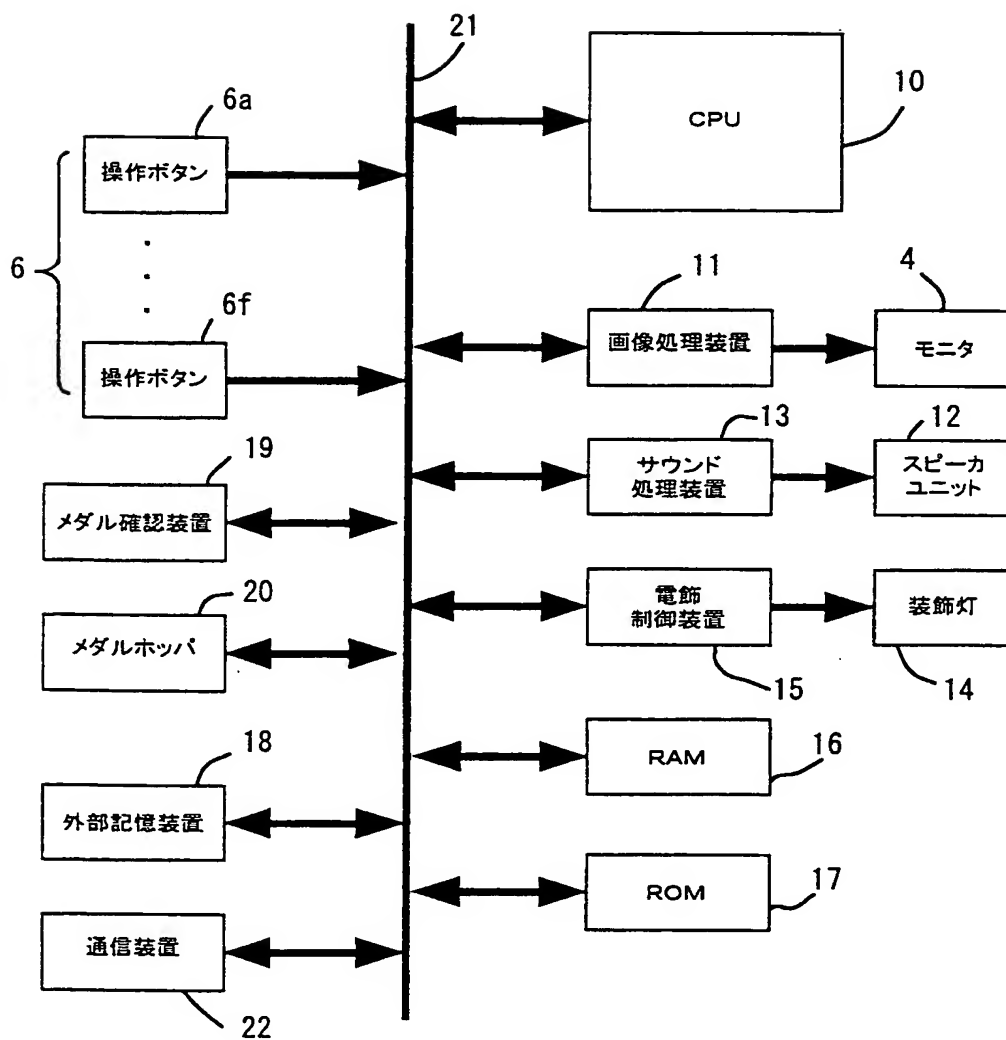
第 2 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

3/12

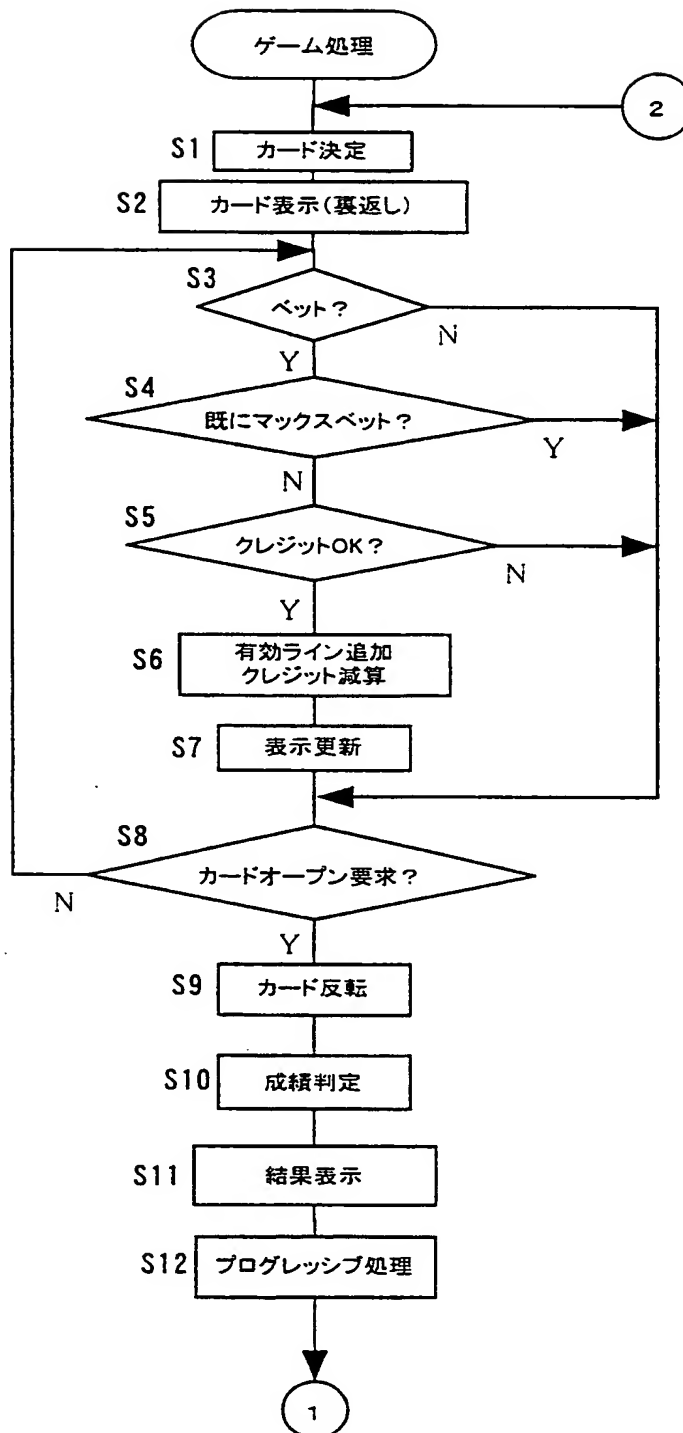
## 第 3 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

4/12

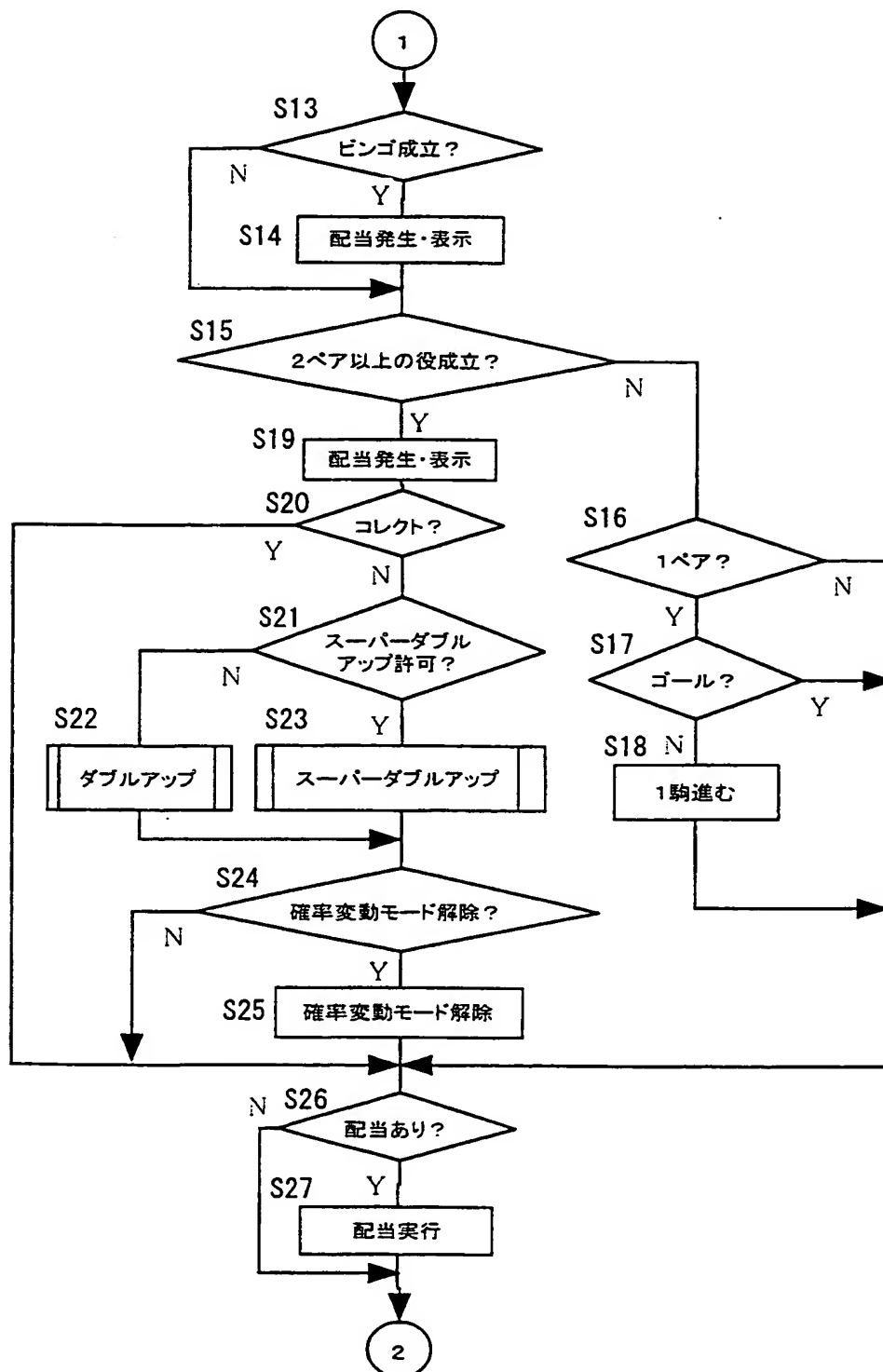
## 第 4 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

5/12

## 第 5 図

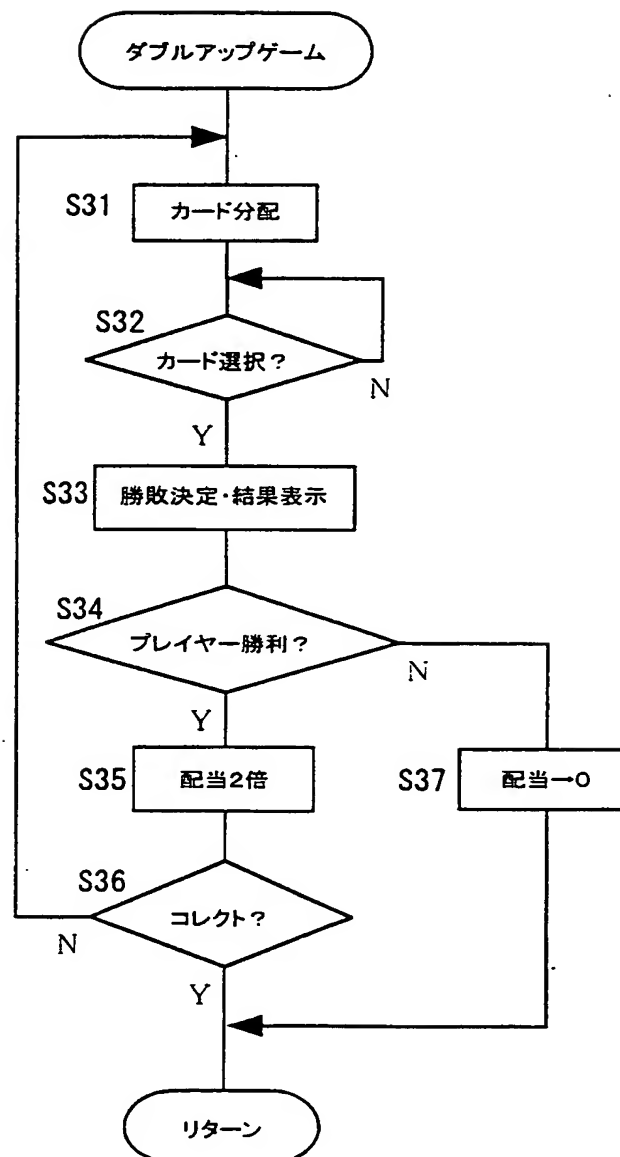


**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



6 / 12

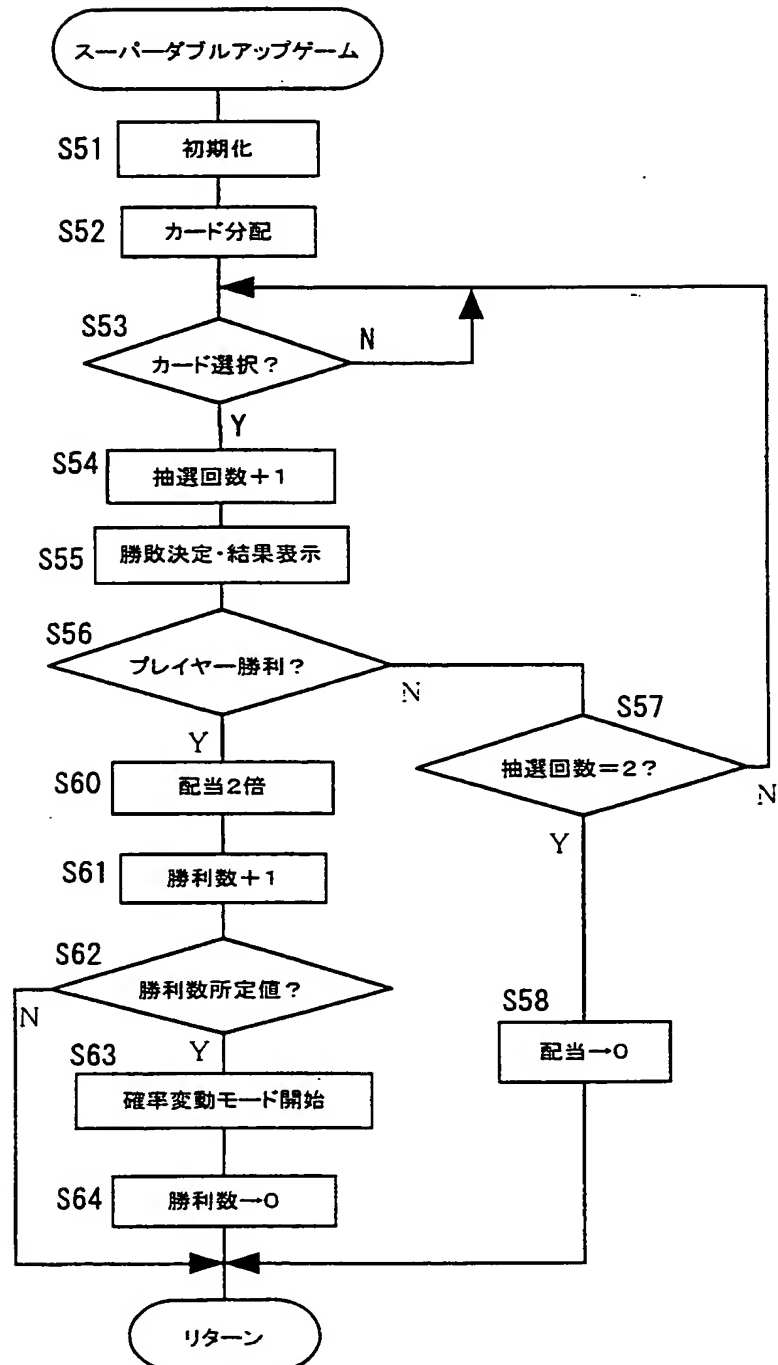
## 第 6 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

7/12

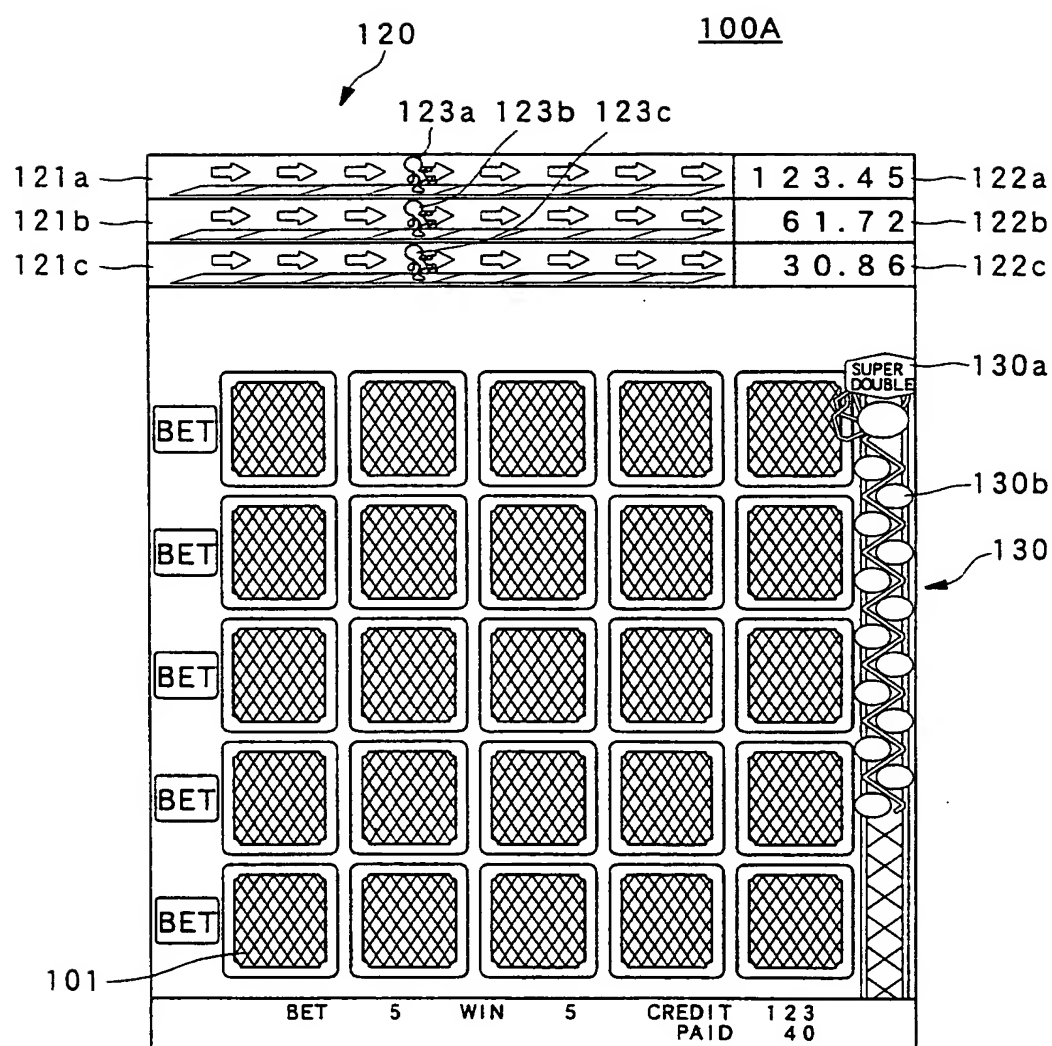
## 第 7 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

8/12

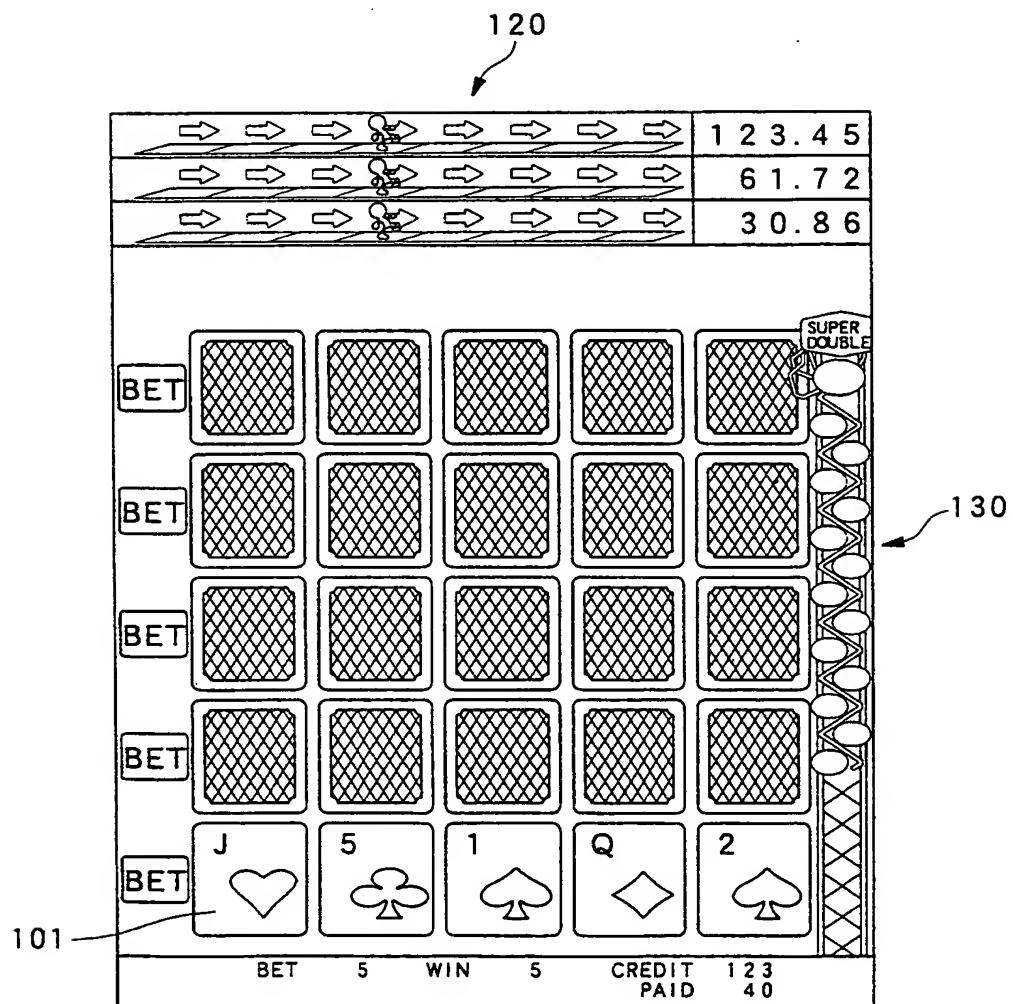
## 第 8 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

9/12

第 9 図



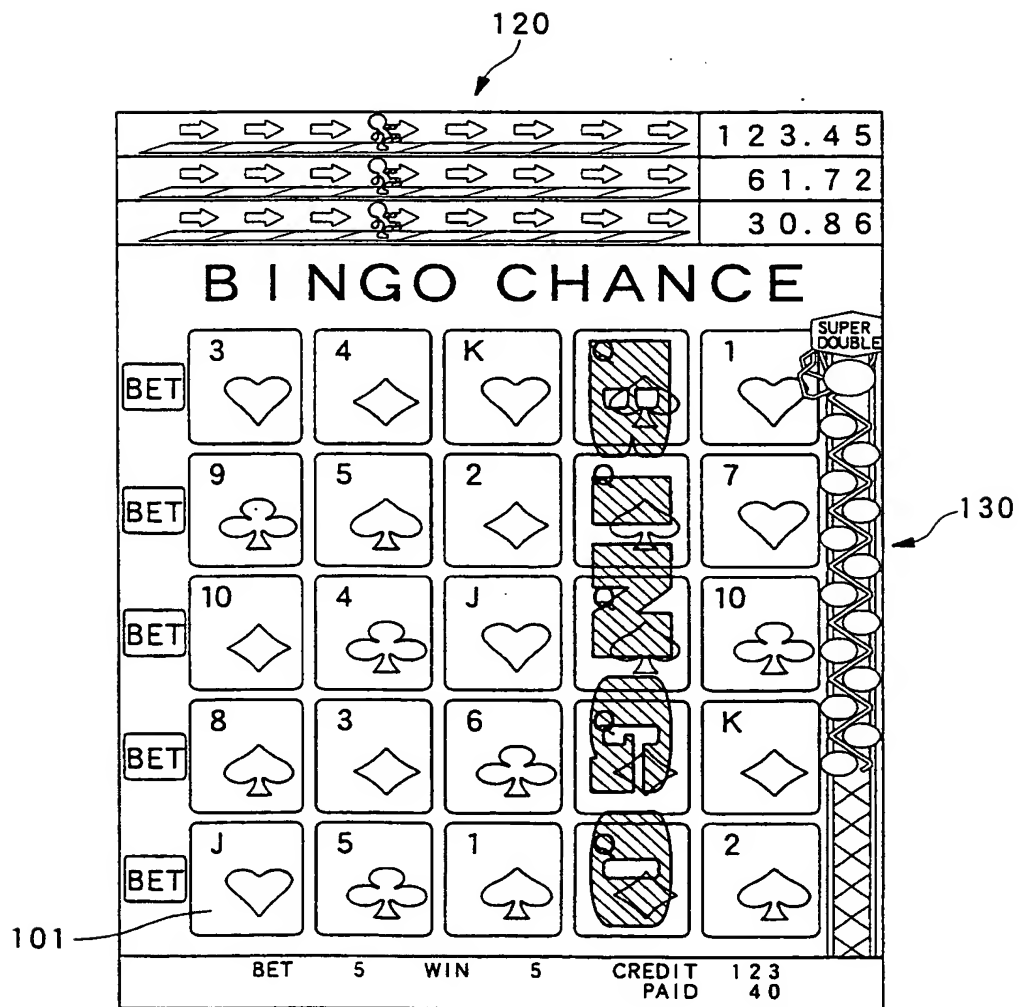
**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



10/12

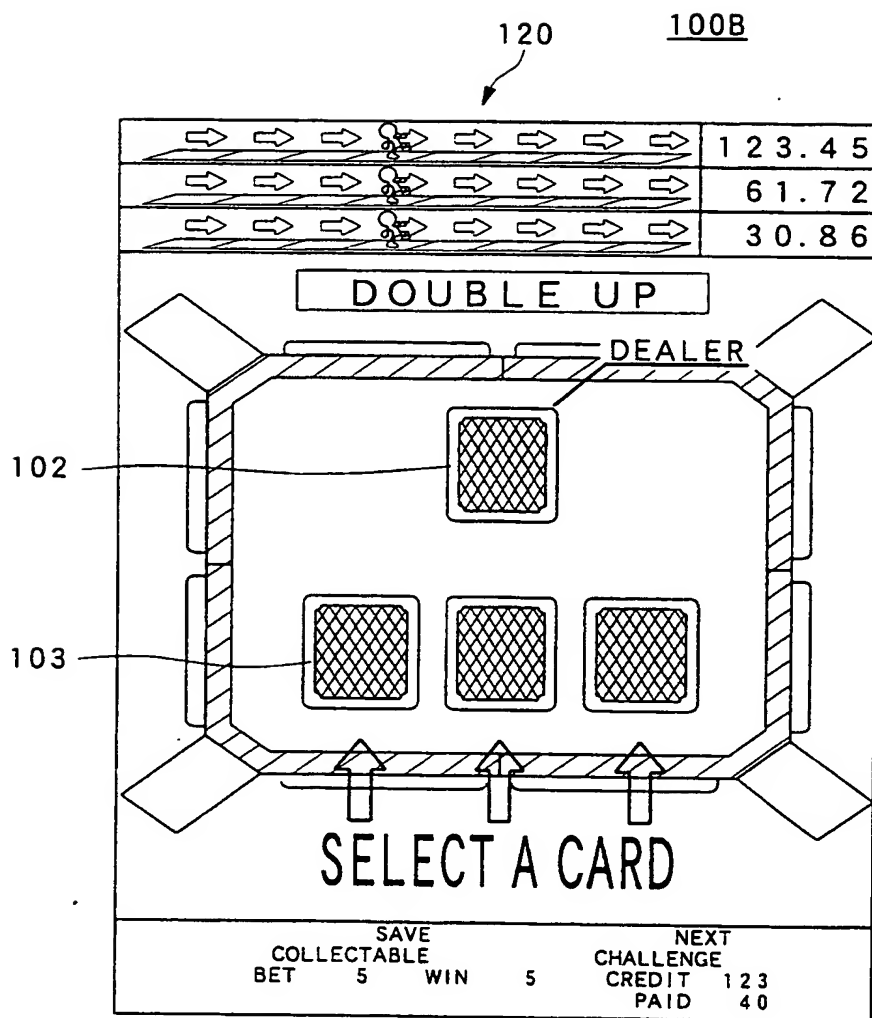
## 第 10 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

11/12

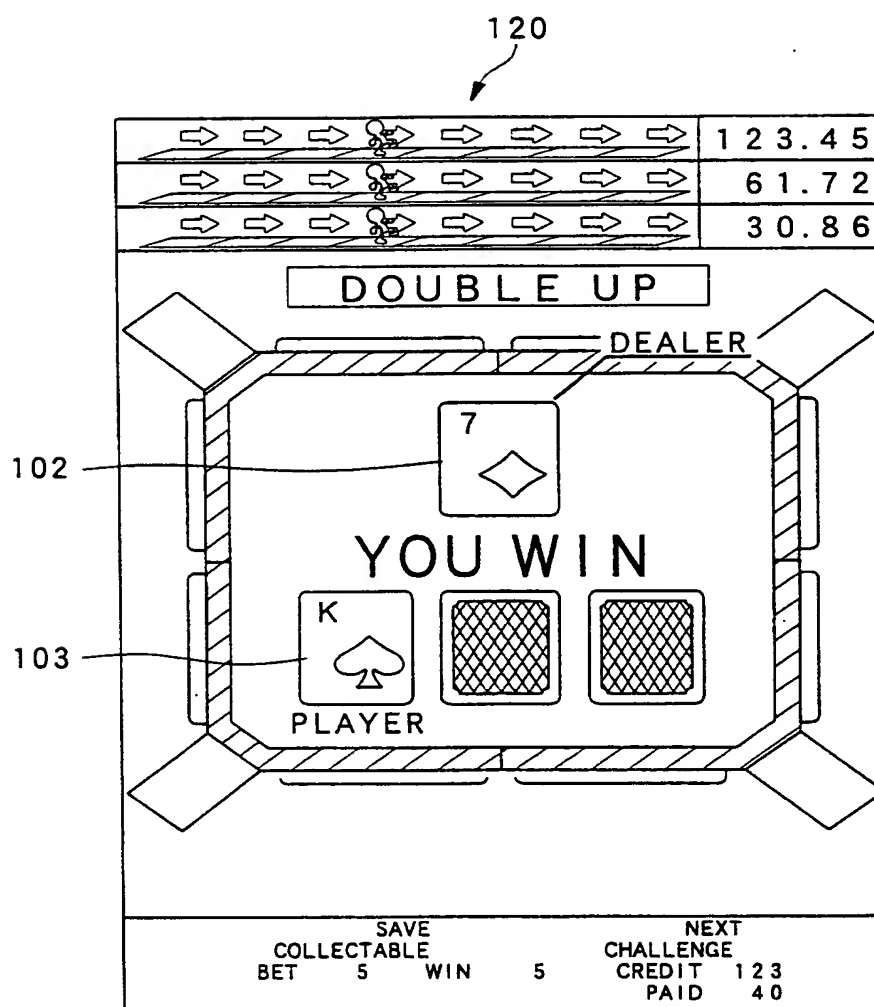
第 11 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

12/12

第 12 図



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP00/03854

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl<sup>7</sup> A63F13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl<sup>7</sup> A63F13/00-13/12, A63F5/04, A63F7/02

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2000
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2000	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2000

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP, 9-220369, A (KONAMI Co., Ltd.), 26 August, 1997 (26.08.97), Par. Nos. [0024]-[0034]; Figs. 6 to 7 (Family: none)	1-11, 12, 13
Y	US, 5890962, A (Takatoshi Takemoto), 06 April, 1999 (06.04.99), Full text; Figs. 1 to 12 & EP, 737494, A1 & WO, 95/17932, A1	1-11, 12, 13
A	JP, 7-100268, A (Taito Corporation), 18 April, 1995 (18.04.95), Full text; Figs. 1 to 12 (Family: none)	1-13
A	Kentaro KIMURA, "Trump to Hanafuda: Asobikata Kachikata", Godou Shoin (1987), p.77-86	1-13
P,A	US, 5971849, A (Sal Falciglia), 26 October, 1999 (26.10.99), Full text; Figs. 1 to 12 (Family: none)	1-13



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search  
12 July, 2000 (12.07.00)Date of mailing of the international search report  
25 July, 2000 (25.07.00)Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>7</sup> A63F13/00

## B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>7</sup> A63F13/00-13/12, A63F5/04, A63F7/02

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年  
 日本国公開実用新案公報 1971-2000年  
 日本国登録実用新案公報 1994-2000年  
 日本国実用新案登録公報 1996-2000年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP, 9-220369, A (コナミ株式会社) 26. 8月. 1997 (26. 08. 97) 段落番号【0024】-【0034】, 第6-7図 (ファミリーなし)	1-11, 12, 13
Y	US, 5890962, A (Takatoshi Takemoto) 6. 4月. 1999 (06. 04. 99) 全文, 第1-12図 & EP, 737494, A1 & WO, 95/17932, A1	1-11, 12, 13

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの  
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)  
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&amp;」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

12. 07. 00

国際調査報告の発送日

25.07.00

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

植野 孝郎

2N

9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き). 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP, 7-100268, A (株式会社タイトー) 18. 4月. 1995 (18. 04. 95) 全文, 第1-12図 (ファミリーなし)	1-13
A	木村健太郎, 「トランプと花札 遊び方・勝ち方」, 梧桐書院 (1987), p. 77-86	1-13
P, A	US, 5971849, A (Sal Falciglia) 26. 10月. 1999 (26. 10. 99) 全文, 第1-12図 (ファミリーなし)	1-13

## PATENT COOPERATION TREATY



**PCT**  
**NOTIFICATION OF TRANSMITTAL**  
**OF COPIES OF TRANSLATION**  
**OF THE INTERNATIONAL PRELIMINARY**  
**EXAMINATION REPORT**

(PCT Rule 72.2)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

YAMAMOTO, Koji  
 Oak Building Kyobashi 4th floor  
 16-10, Kyobashi 1-chome  
 Chuou-ku  
 Tokyo 104-0031  
 JAPON

事務処理欄	
事務処理	愛 否
担当	W

Date of mailing (day/month/year) 28 May 2002 (28.05.02)	
Applicant's or agent's file reference K04-4054 → 010386	IMPORTANT NOTIFICATION
International application No. PCT/JP00/03854	International filing date (day/month/year) 14 June 2000 (14.06.00)
Applicant KONAMI CO., LTD. et al	

**1. Transmittal of the translation to the applicant.**

The International Bureau transmits herewith a copy of the English translation made by the International Bureau of the international preliminary examination report established by the International Preliminary Examining Authority.

**2. Transmittal of the copy of the translation to the elected Offices.**

The International Bureau notifies the applicant that copies of that translation have been transmitted to the following elected Offices requiring such translation:

EP,CN,US

The following elected Offices, having waived the requirement for such a transmittal at this time, will receive copies of that translation from the International Bureau only upon their request:

AU,KR,ZA

**3. Reminder regarding translation into (one of) the official language(s) of the elected Office(s).**

The applicant is reminded that, where a translation of the international application must be furnished to an elected Office, that translation must contain a translation of any annexes to the international preliminary examination report.

It is the applicant's responsibility to prepare and furnish such translation directly to each elected Office concerned (Rule 74.1). See Volume II of the PCT Applicant's Guide for further details.

The International Bureau of WIPO 34, chemin des Colombettes 1211 Geneva 20, Switzerland  Facsimile No. (41-22) 740.14.35	Authorized officer  Eliott PERETTI  Telephone No. (41-22) 338.83.38
--	---

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

47  
Translation

PATENT COOPERATION TREATY

PCT

INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

(PCT Article 36 and Rule 70)

Applicant's or agent's file reference K04-4054	FOR FURTHER ACTION See Notification of Transmittal of International Preliminary Examination Report (Form PCT/IPEA/416)	
International application No. PCT/JP00/03854	International filing date (day/month/year) 14 June 2000 (14.06.00)	Priority date (day/month/year) 14 June 1999 (14.06.99)
International Patent Classification (IPC) or national classification and IPC A63F 13/00		
Applicant KONAMI CO., LTD.		

1. This international preliminary examination report has been prepared by this International Preliminary Examining Authority and is transmitted to the applicant according to Article 36.

2. This REPORT consists of a total of 3 sheets, including this cover sheet.

☒ This report is also accompanied by ANNEXES, i.e., sheets of the description, claims and/or drawings which have been amended and are the basis for this report and/or sheets containing rectifications made before this Authority (see Rule 70.16 and Section 607 of the Administrative Instructions under the PCT).

These annexes consist of a total of 5 sheets.

3. This report contains indications relating to the following items:

- I ☒ Basis of the report
- II ☐ Priority
- III ☐ Non-establishment of opinion with regard to novelty, inventive step and industrial applicability
- IV ☐ Lack of unity of invention
- V ☒ Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement
- VI ☐ Certain documents cited
- VII ☐ Certain defects in the international application
- VIII ☐ Certain observations on the international application

Date of submission of the demand 12 January 2001 (12.01.01)	Date of completion of this report 27 August 2001 (27.08.2001)
Name and mailing address of the IPEA/JP	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

International application No.

PCT/JP00/03854

## I. Basis of the report

## 1. With regard to the elements of the international application:\*

- ☐ the international application as originally filed
- ☒ the description:  
pages 1-19, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages \_\_\_\_\_, filed with the letter of \_\_\_\_\_
- ☒ the claims:  
pages 10-11, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, as amended (together with any statement under Article 19  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages 1,8-9,12,13, filed with the letter of 18 June 2001 (18.06.2001)
- ☒ the drawings:  
pages 1-12, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages \_\_\_\_\_, filed with the letter of \_\_\_\_\_
- ☐ the sequence listing part of the description:  
pages \_\_\_\_\_, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages \_\_\_\_\_, filed with the letter of \_\_\_\_\_

2. With regard to the language, all the elements marked above were available or furnished to this Authority in the language in which the international application was filed, unless otherwise indicated under this item.  
These elements were available or furnished to this Authority in the following language \_\_\_\_\_ which is:

- ☐ the language of a translation furnished for the purposes of international search (under Rule 23.1(b)).
- ☐ the language of publication of the international application (under Rule 48.3(b)).
- ☐ the language of the translation furnished for the purposes of international preliminary examination (under Rule 55.2 and/or 55.3).

## 3. With regard to any nucleotide and/or amino acid sequence disclosed in the international application, the international preliminary examination was carried out on the basis of the sequence listing:

- ☐ contained in the international application in written form.
- ☐ filed together with the international application in computer readable form.
- ☐ furnished subsequently to this Authority in written form.
- ☐ furnished subsequently to this Authority in computer readable form.
- ☐ The statement that the subsequently furnished written sequence listing does not go beyond the disclosure in the international application as filed has been furnished.
- ☐ The statement that the information recorded in computer readable form is identical to the written sequence listing has been furnished.

4. ☒ The amendments have resulted in the cancellation of:

- ☐ the description, pages \_\_\_\_\_
- ☒ the claims, Nos. 2-7
- ☐ the drawings, sheets/fig \_\_\_\_\_

5. ☐ This report has been established as if (some of) the amendments had not been made, since they have been considered to go beyond the disclosure as filed, as indicated in the Supplemental Box (Rule 70.2(c)).\*\*

\* Replacement sheets which have been furnished to the receiving Office in response to an invitation under Article 14 are referred to in this report as "originally filed" and are not annexed to this report since they do not contain amendments (Rule 70.16 and 70.17).

\*\* Any replacement sheet containing such amendments must be referred to under item 1 and annexed to this report.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



## INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

International application No.

PCT/JP00/03854

## V. Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement

## 1. Statement

Novelty (N)	Claims	1,8-11,12,13	YES
	Claims		NO
Inventive step (IS)	Claims		YES
	Claims	1,8-11,12,13	NO
Industrial applicability (IA)	Claims	1,8-11,12,13	YES
	Claims		NO

## 2. Citations and explanations

Claims 1, 8-13

Document 1: JP, 9-220369, A (Konami Co., Ltd.), 26 August, 1997 (26.08.97), paragraph Nos. [0024]-[0034], Figs. 6 and 7

Document 2: US, 5890962, A (Takatoshi Takemoto), 6 April, 1999 (06.04.99), column 12, line 15 to column 16, line 37, Figs. 1-12

1, 8, 9

Document 1 describes a game system that has (a) a display device, (b) an input device and (c) a game controller for executing a card game using playing cards, comprising (1) a card deciding means for deciding each of the plural playing cards displayed side by side on a game screen, (2) a betting means, (3) a share controlling means for controlling the share for a player based on the combination of cards, (4) a selecting means for deciding the selection of either receiving the share or having a chance of increasing the share, based on the instruction of the player concerned given through the input device, and (5) a share increase controlling means for (a) executing a predetermined game when the chance is selected and (b) increasing said share when the result of the game conforms to predetermined conditions.

Document 2 describes a game system that has a display device, an input device and a game controller, comprising (1) a symbol deciding means for deciding respectively the plural symbols displayed in plural display areas displayed side by side in a matrix on a game screen, (2) a betting means for setting as many lines as the play value set by a player based on his/her operation of the input device, as effective lines, among the plural lines constituted by symbols aligned in predetermined directions in the plural display areas selected by the player, and (3) a share controlling means for controlling the share to the player based on the combination of the symbols on the effective lines, wherein said share controlling means further changes the share to the player based on each combination of winning display areas.

A person skilled in the art could have easily employed the symbol deciding means, betting means and share controlling means described in document 2, in the game system described in document 1. in order

to

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

47  
10/018403  
**Translation**

PATENT COOPERATION TREATY

**PCT**

INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

(PCT Article 36 and Rule 70)

RECEIVED  
JUN 27 2002  
3100 MAIL ROOM

Applicant's or agent's file reference K04-4054	<b>FOR FURTHER ACTION</b> See Notification of Transmittal of International Preliminary Examination Report (Form PCT/IPEA/416)	
International application No. PCT/JP00/03854	International filing date (day/month/year) 14 June 2000 (14.06.00)	Priority date (day/month/year) 14 June 1999 (14.06.99)
International Patent Classification (IPC) or national classification and IPC A63F 13/00		
Applicant KONAMI CO., LTD.		

1. This international preliminary examination report has been prepared by this International Preliminary Examining Authority and is transmitted to the applicant according to Article 36.

2. This REPORT consists of a total of 3 sheets, including this cover sheet.

☒ This report is also accompanied by ANNEXES, i.e., sheets of the description, claims and/or drawings which have been amended and are the basis for this report and/or sheets containing rectifications made before this Authority (see Rule 70.16 and Section 607 of the Administrative Instructions under the PCT).

These annexes consist of a total of 5 sheets.

3. This report contains indications relating to the following items:

- I ☒ Basis of the report
- II ☐ Priority
- III ☐ Non-establishment of opinion with regard to novelty, inventive step and industrial applicability
- IV ☐ Lack of unity of invention
- V ☒ Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement
- VI ☐ Certain documents cited
- VII ☐ Certain defects in the international application
- VIII ☐ Certain observations on the international application

Date of submission of the demand 12 January 2001 (12.01.01)	Date of completion of this report 27 August 2001 (27.08.2001)
Name and mailing address of the IPEA/JP	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

International application No.

PCT/JP00/03854

## I. Basis of the report

1. With regard to the **elements** of the international application:\*

- ☐ the international application as originally filed
- ☒ the description:  
pages \_\_\_\_\_ 1-19 \_\_\_\_\_, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages \_\_\_\_\_, filed with the letter of \_\_\_\_\_
- ☒ the claims:  
pages \_\_\_\_\_ 10-11 \_\_\_\_\_, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, as amended (together with any statement under Article 19  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages \_\_\_\_\_ 1.8-9,12,13 \_\_\_\_\_, filed with the letter of \_\_\_\_\_ 18 June 2001 (18.06.2001)
- ☒ the drawings:  
pages \_\_\_\_\_ 1-12 \_\_\_\_\_, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages \_\_\_\_\_, filed with the letter of \_\_\_\_\_
- ☐ the sequence listing part of the description:  
pages \_\_\_\_\_, as originally filed  
pages \_\_\_\_\_, filed with the demand  
pages \_\_\_\_\_, filed with the letter of \_\_\_\_\_

2. With regard to the **language**, all the elements marked above were available or furnished to this Authority in the language in which the international application was filed, unless otherwise indicated under this item.

These elements were available or furnished to this Authority in the following language \_\_\_\_\_ which is:

- ☐ the language of a translation furnished for the purposes of international search (under Rule 23.1(b)).
- ☐ the language of publication of the international application (under Rule 48.3(b)).
- ☐ the language of the translation furnished for the purposes of international preliminary examination (under Rule 55.2 and/or 55.3).

3. With regard to any **nucleotide and/or amino acid sequence** disclosed in the international application, the international preliminary examination was carried out on the basis of the sequence listing:

- ☐ contained in the international application in written form.
- ☐ filed together with the international application in computer readable form.
- ☐ furnished subsequently to this Authority in written form.
- ☐ furnished subsequently to this Authority in computer readable form.
- ☐ The statement that the subsequently furnished written sequence listing does not go beyond the disclosure in the international application as filed has been furnished.
- ☐ The statement that the information recorded in computer readable form is identical to the written sequence listing has been furnished.

4. ☒ The amendments have resulted in the cancellation of:

- ☐ the description, pages \_\_\_\_\_
- ☒ the claims, Nos. \_\_\_\_\_ 2-7 \_\_\_\_\_
- ☐ the drawings, sheets/fig \_\_\_\_\_

5. ☐ This report has been established as if (some of) the amendments had not been made, since they have been considered to go beyond the disclosure as filed, as indicated in the Supplemental Box (Rule 70.2(c)).\*\*

\* Replacement sheets which have been furnished to the receiving Office in response to an invitation under Article 14 are referred to in this report as "originally filed" and are not annexed to this report since they do not contain amendments (Rule 70.16 and 70.17).

\*\* Any replacement sheet containing such amendments must be referred to under item 1 and annexed to this report.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

# INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

International application No.

PCT/JP00/03854

## V. Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement

### 1. Statement

Novelty (N)	Claims	1,8-11,12,13	YES
	Claims		NO
Inventive step (IS)	Claims		YES
	Claims	1,8-11,12,13	NO
Industrial applicability (IA)	Claims	1,8-11,12,13	YES
	Claims		NO

### 2. Citations and explanations

Claims 1, 8-13

Document 1: JP, 9-220369, A (Konami Co., Ltd.), 26 August, 1997 (26.08.97), paragraph Nos. [0024]-[0034], Figs. 6 and 7

Document 2: US, 5890962, A (Takatoshi Takemoto), 6 April, 1999 (06.04.99), column 12, line 15 to column 16, line 37, Figs. 1-12

Document 1 describes a game system that has (a) a display device, (b) an input device and (c) a game controller for executing a card game using playing cards, comprising (1) a card deciding means for deciding each of the plural playing cards displayed side by side on a game screen, (2) a betting means, (3) a share controlling means for controlling the share for a player based on the combination of cards, (4) a selecting means for deciding the selection of either receiving the share or having a chance of increasing the share, based on the instruction of the player concerned given through the input device, and (5) a share increase controlling means for (a) executing a predetermined game when the chance is selected and (b) increasing said share when the result of the game conforms to predetermined conditions.

Document 2 describes a game system that has a display device, an input device and a game controller, comprising (1) a symbol deciding means for deciding respectively the plural symbols displayed in plural display areas displayed side by side in a matrix on a game screen, (2) a betting means for setting as many lines as the play value set by a player based on his/her operation of the input device, as effective lines, among the plural lines constituted by symbols aligned in predetermined directions in the plural display areas selected by the player, and (3) a share controlling means for controlling the share to the player based on the combination of the symbols on the effective lines, wherein said share controlling means further changes the share to the player based on each combination of winning display areas.

A person skilled in the art could have easily employed the symbol deciding means, betting means and share controlling means described in document 2, in the game system described in document 1.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



# PATENT COOPERATION TREATY

**PCT**

## NOTIFICATION OF ELECTION

(PCT Rule 61.2)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

Commissioner  
US Department of Commerce  
United States Patent and Trademark  
Office, PCT  
2011 South Clark Place Room  
CP2/5C24  
Arlington, VA 22202  
ETATS-UNIS D'AMERIQUE  
in its capacity as elected Office

<b>Date of mailing (day/month/year)</b> 05 February 2001 (05.02.01)	<b>Applicant's or agent's file reference</b> K04-4054
<b>International application No.</b> PCT/JP00/03854	<b>Priority date (day/month/year)</b> 14 June 1999 (14.06.99)
<b>International filing date (day/month/year)</b> 14 June 2000 (14.06.00)	<b>Applicant</b> TAKEYAMA, So et al

1. The designated Office is hereby notified of its election made:

☒ in the demand filed with the International Preliminary Examining Authority on:  
12 January 2001 (12.01.01)

☐ in a notice effecting later election filed with the International Bureau on:

2. The election ☒ was  
☐ was not

made before the expiration of 19 months from the priority date or, where Rule 32 applies, within the time limit under Rule 32.2(b).

The International Bureau of WIPO 34, chemin des Colombettes 1211 Geneva 20, Switzerland  Facsimile No.: (41-22) 740.14.35	Authorized officer <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Antonia Muller</p> Telephone No.: (41-22) 338.83.38
---	--

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## PATENT COOPERATION TREATY

PCT

NOTIFICATION OF THE RECORDING  
OF A CHANGE(PCT Rule 92bis.1 and  
Administrative Instructions, Section 422)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

YAMAMOTO, Koji  
Oak Building Kyobashi 4th floor  
16-10, Kyobashi 1-chome  
Chuou-ku  
Tokyo 104-0031  
JAPON

Date of mailing (day/month/year) 03 July 2001 (03.07.01)	<b>IMPORTANT NOTIFICATION</b>
Applicant's or agent's file reference K04-4054	
International application No. PCT/JP00/03854	International filing date (day/month/year) 14 June 2000 (14.06.00)

## 1. The following indications appeared on record concerning:

☐ the applicant    ☐ the inventor    ☒ the agent    ☐ the common representative

Name and Address YAMAMOTO, Koji Park Shiba Building, 4th floor 17-11 Shiba 2-chome Minato-ku Tokyo 105-0014 Japan	State of Nationality	State of Residence
	Telephone No. 03 5443 8461	
	Facsimile No. 03 5443 8450	
	Teleprinter No.	

## 2. The International Bureau hereby notifies the applicant that the following change has been recorded concerning:

☐ the person    ☐ the name    ☒ the address    ☐ the nationality    ☐ the residence

Name and Address YAMAMOTO, Koji Oak Building Kyobashi 4th floor 16-10, Kyobashi 1-chome Chuou-ku Tokyo 104-0031 Japan	State of Nationality	State of Residence
	Telephone No.	
	Facsimile No.	
	Teleprinter No.	

## 3. Further observations, if necessary:

## 4. A copy of this notification has been sent to:

<input checked="" type="checkbox"/> the receiving Office	<input type="checkbox"/> the designated Offices concerned
<input type="checkbox"/> the International Searching Authority	<input checked="" type="checkbox"/> the elected Offices concerned
<input checked="" type="checkbox"/> the International Preliminary Examining Authority	<input type="checkbox"/> other:

<b>The International Bureau of WIPO</b> 34, chemin des Colombettes 1211 Geneva 20, Switzerland Facsimile No.: (41-22) 740.14.35	Authorized officer Masashi HONDA Telephone No.: (41-22) 338.83.38
--	---

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## PATENT COOPERATION TREATY

PCT

NOTIFICATION OF THE RECORDING  
OF A CHANGE(PCT Rule 92bis:1 and  
Administrative Instructions, Section 422)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

ISHIKAWA, Yasuo  
Park Shiba Building, 4th floor  
17-11 Shiba 2-chome  
Minato-ku  
Tokyo 105-0014  
JAPON

Date of mailing (day/month/year) 22 June 2001 (22.06.01)	IMPORTANT NOTIFICATION
Applicant's or agent's file reference K04-4054	
International application No. PCT/JP00/03854	International filing date (day/month/year) 14 June 2000 (14.06.00)

## 1. The following indications appeared on record concerning:

☐ the applicant    ☐ the inventor    ☒ the agent    ☐ the common representative

## Name and Address

ISHIKAWA, Yasuo  
Park Shiba Building, 4th floor  
17-11 Shiba 2-chome  
Minato-ku  
Tokyo 105-0014  
Japan

## State of Nationality

## State of Residence

## Telephone No.

03 5443 8461

## Facsimile No.

03 5443 8450

## Teleprinter No.

## 2. The International Bureau hereby notifies the applicant that the following change has been recorded concerning:

☒ the person    ☐ the name    ☐ the address    ☐ the nationality    ☐ the residence

## Name and Address

## State of Nationality

## State of Residence

## Telephone No.

## Facsimile No.

## Teleprinter No.

## 3. Further observations, if necessary:

The agent in Box 1 should be deleted as an agent of record.

## 4. A copy of this notification has been sent to:

☒ the receiving Office    ☐ the designated Offices concerned  
☐ the International Searching Authority    ☒ the elected Offices concerned  
☒ the International Preliminary Examining Authority    ☐ other:
The International Bureau of WIPO  
34, chemin des Colombettes  
1211 Geneva 20, Switzerland

Authorized officer

Masashi HONDA

Facsimile No.: (41-22) 740.14.35

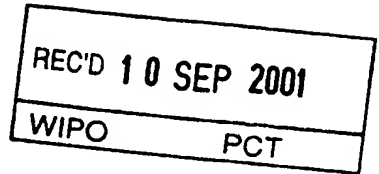
Telephone No.: (41-22) 338.83.38

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

PCT

国際予備審査報告

(法第12条、法施行規則第56条)  
[PCT36条及びPCT規則70]



出願人又は代理人 の書類記号 K04-4054	今後の手続きについては、国際予備審査報告の送付通知（様式PCT/ IPEA/416）を参照すること。	
国際出願番号 PCT/JPO0/03854	国際出願日 (日.月.年) 14.06.00	優先日 (日.月.年) 14.06.99
国際特許分類 (IPC) Int. Cl <sup>7</sup> A63F13/00		
出願人 (氏名又は名称) コナミ株式会社		

1. 国際予備審査機関が作成したこの国際予備審査報告を法施行規則第57条 (PCT36条) の規定に従い送付する。

2. この国際予備審査報告は、この表紙を含めて全部で 3 ページからなる。

☒ この国際予備審査報告には、附属書類、つまり補正されて、この報告の基礎とされた及び/又はこの国際予備審査機関に対してした訂正を含む明細書、請求の範囲及び/又は図面も添付されている。  
(PCT規則70.16及びPCT実施細則第607号参照)  
この附属書類は、全部で 5 ページである。

3. この国際予備審査報告は、次の内容を含む。

I ☒ 国際予備審査報告の基礎

II ☐ 優先権

III ☐ 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての国際予備審査報告の不作成

IV ☐ 発明の単一性の欠如

V ☒ PCT35条(2)に規定する新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての見解、それを裏付けるための文献及び説明

VI ☐ ある種の引用文献

VII ☐ 国際出願の不備

VIII ☐ 国際出願に対する意見

国際予備審査の請求書を受理した日 12.01.01	国際予備審査報告を作成した日 27.08.01	
名称及びあて先 日本国特許庁 (IPEA/J P) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 植野 孝郎 電話番号 03-3581-1101 内線 3277	2N 9209

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



## 1. 国際予備審査報告の基礎

1. この国際予備審査報告は下記の出願書類に基づいて作成された。(法第6条(PCT14条)の規定に基づく命令に  
応答するために提出された差し替え用紙は、この報告書において「出願時」とし、本報告書には添付しない。  
PCT規則70.16, 70.17)

☐ 出願時の国際出願書類

☒ 明細書 第 1-19 ページ、 出願時に提出されたもの  
明細書 第 \_\_\_\_\_ ページ、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの  
明細書 第 \_\_\_\_\_ ページ、 \_\_\_\_\_ 付の書簡と共に提出されたもの

☒ 請求の範囲 第 10-11 項、 出願時に提出されたもの  
請求の範囲 第 \_\_\_\_\_ 項、 PCT19条の規定に基づき補正されたもの  
請求の範囲 第 \_\_\_\_\_ 項、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの  
請求の範囲 第 1, 8-9, 12, 13 項、 18.06.01 付の書簡と共に提出されたもの

☒ 図面 第 1-12 ページ/図、 出願時に提出されたもの  
図面 第 \_\_\_\_\_ ページ/図、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの  
図面 第 \_\_\_\_\_ ページ/図、 \_\_\_\_\_ 付の書簡と共に提出されたもの

☐ 明細書の配列表の部分 第 \_\_\_\_\_ ページ、 出願時に提出されたもの  
明細書の配列表の部分 第 \_\_\_\_\_ ページ、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの  
明細書の配列表の部分 第 \_\_\_\_\_ ページ、 \_\_\_\_\_ 付の書簡と共に提出されたもの

2. 上記の出願書類の言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願の言語である。

上記の書類は、下記の言語である \_\_\_\_\_ 語である。

- ☐ 国際調査のために提出されたPCT規則23.1(b)にいう翻訳文の言語  
☐ PCT規則48.3(b)にいう国際公開の言語  
☐ 国際予備審査のために提出されたPCT規則55.2または55.3にいう翻訳文の言語

3. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際予備審査報告を行った。

- ☐ この国際出願に含まれる書面による配列表  
☐ この国際出願と共に提出されたフレキシブルディスクによる配列表  
☐ 出願後に、この国際予備審査(または調査)機関に提出された書面による配列表  
☐ 出願後に、この国際予備審査(または調査)機関に提出されたフレキシブルディスクによる配列表  
☐ 出願後に提出した書面による配列表が出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった  
☐ 書面による配列表に記載した配列とフレキシブルディスクによる配列表に記録した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。

4. 補正により、下記の書類が削除された。

☐ 明細書 第 \_\_\_\_\_ ページ  
☒ 請求の範囲 第 2-7 項  
☐ 図面 図面の第 \_\_\_\_\_ ページ/図

5. ☐ この国際予備審査報告は、補充欄に示したように、補正が出願時における開示の範囲を越えてされたものと認められるので、その補正がされなかったものとして作成した。(PCT規則70.2(c) この補正を含む差し替え用紙は上記1.における判断の際に考慮しなければならず、本報告に添付する。)

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## V. 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての法第12条(PCT35条(2))に定める見解、それを裏付ける文献及び説明

## 1. 見解

新規性(N)

請求の範囲 1, 8-11, 12, 13

有

請求の範囲

無

進歩性(IS)

請求の範囲

有

請求の範囲

1, 8-11, 12, 13

無

産業上の利用可能性(IA)

請求の範囲

1, 8-11, 12, 13

有

請求の範囲

無

## 2. 文献及び説明(PCT規則70.7)

請求の範囲 1, 8-11, 12, 13

文献1: JP, 9-220369, A (コナミ株式会社)

26. 8月. 1997 (26. 08. 97),

段落番号【0024】-【0034】, 第6-7図

文献2: US, 5890962, A (Takatoshi Takemoto)

6. 4月. 1999 (06. 04. 99),

column 12, line 15 - column 16, line 37; figure 1 - 12

文献1には、表示装置と、入力装置と、トランプを利用したカードゲームを実行するゲーム制御装置と、を具備し、ゲーム画面上に並んだ状態で表示される複数のトランプのカードのそれぞれを決定するカード決定手段と、ベット手段と、カードの組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段と、配当の受け取りと、当該配当を増加させるチャンスとのいずれを選択するかを、入力装置を通じて与えられるプレイヤーの指示に基づいて決定する選択手段と、前記チャンスが選択された場合に所定のゲームを実行し、そのゲームの成績が所定の条件を満たすときに前記配当を増加させる配当増加制御手段と、を具備するゲームシステムが記載されている。

文献2には、表示装置と、入力装置と、ゲーム制御装置と、を具備し、ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数の表示エリアに表示される複数のシンボルのそれぞれを決定するシンボル決定手段と、プレイヤーが選択した複数の表示エリア内で所定の方向に並ぶシンボルによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが入力装置を操作して設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定するベット手段と、有効ライン上のシンボルの組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段とを具備し、前記配当制御手段は、更に、当たり表示エリアの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を変化させるゲームシステムが記載されている。

文献1に記載されたゲームシステムにおいて、文献2に記載されたシンボル決定手段、ベット手段、及び配当制御手段を採用することは、当業者にとって容易である。

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

請求の範囲

1. (補正後) ゲーム画面を表示可能な表示装置と、

プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、

前記入力装置からの出力信号を参照しつつ前記表示装置の画面上でトランプを利用したカードゲームを実行するゲーム制御装置と、を具備し、

前記ゲーム制御装置は、

ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のトランプのカードのそれぞれを決定するカード決定手段と、

前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが前記入力装置を操作して設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定するベット手段と、

前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段と、

を具備し、

前記ラインが前記マトリクスの縦横方向のいずれか一方に設定され、

前記ベット手段は前記遊技価値が増加するほどに前記有効ラインの数を増加させ、

前記配当制御手段は、前記トランプを利用したカードゲーム上での当たり役が前記有効ライン上で形成されているときに配当を発生させるとともに、前記有効ラインが前記マトリクスに含まれる前記ラインの最大数だけ選択され、かつそれら最大数の有効ライン上のカードが前記マトリクス内の対角線方向又は前記ラインと直交する方向の少なくともいずれか一方に関して所定の組み合わせを形成しているときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせるゲームシステム。

2. (削除)

3. (削除)

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

4. (削除)
5. (削除)
6. (削除)
7. (削除)

8. ~~(修正)~~ 請求の範囲 1 に記載のゲームシステムにおいて、前記配当制御手段は、前記マトリクス内の対角線方向又は前記ラインと直交する方向の少なくともいずれか一方向に関して同一マークのカード又は同一数字のカードが所定数並んだときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせる。

9. ~~(修正)~~ 請求の範囲 1 または 8 に記載のゲームシステムにおいて、前記配当制御手段が配当を発生させたとき、その配当の受け取りと、当該配当を増加させるチャンスとのいずれを選択するかを、前記入力装置を通じて与えられるプレイ

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



ヤーの指示に基づいて決定する選択手段と、

前記チャンスが選択された場合に所定のゲームを実行し、そのゲームの成績が所定の条件を満たすときに前記配当を増加させる配当増加制御手段と、  
を備える。

10. 請求の範囲9に記載のゲームシステムにおいて、前記マトリクス状に並べられた複数のカードを利用するゲームが実行される毎に、そのゲーム成績に基づいて前記配当を増加させるチャンスと関連付けられたカウントを進めるか否かを判別する判別手段と、

前記カウントが所定値まで達した状態で前記配当制御手段が前記配当を発生させたとき、前記配当増加制御手段が実行するゲームにて前記所定の条件を満たす成績が得られる確率を増加させる確率制御手段とを備える。

11. 請求の範囲10に記載のゲームシステムにおいて、前記配当増加制御手段は、前記ゲームとして、複数のカードから所定枚数のカードをプレイヤーに選択させ、その選択されたカードが所定の条件を満たしているか否かに応じて勝敗が決定されるゲームを実行し、前記確率制御手段は、前記プレイヤーが選択可能なカードの枚数を増加させて前記確率を増加させる。

12. (補正後) ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のトランプのカードのそれぞれを決定する手順と、

前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定する手順と、

前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する手順と、

をゲームシステムに設けられたコンピュータにより実行するゲームの制御方法であって、

前記ラインが前記マトリクスの縦横方向のいずれか一方向に設定され、

前記有効ラインとして設定する手順では、前記遊技価値が増加するほどに前記有効ラインの数を増加させ、

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

前記配当を制御する手順では、前記トランプを利用したカードゲーム上での当たり役が前記有効ライン上で形成されているときに配当を発生させるとともに、前記有効ラインが前記マトリクスに含まれる前記ラインの最大数だけ選択され、かつそれら最大数の有効ライン上のカードが前記マトリクス内の対角線方向又は前記ラインと直交する方向の少なくともいずれか一方に関して所定の組み合わせを形成しているときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせるゲームの制御方法。

13.(補正後) ゲームシステムに設けられたコンピュータを、

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

ゲーム画面上にマトリクス状に並べた状態で表示される複数のカードのそれぞれを決定するカード決定手段、

前記ゲーム画面内で所定方向に並ぶカードによって構成される複数のラインのうち、プレイヤーが設定した遊技価値に応じた数のラインを有効ラインとして設定するベット手段、及び

前記有効ライン上のカードの組み合わせ、及び前記ラインの方向とは異なる方向に関する前記複数のカードの組み合わせのそれぞれに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段

としてそれぞれ機能させるとともに、

前記ラインが前記マトリクスの縦横方向のいずれか一方向に設定され、

前記ベット手段は前記遊技価値が増加するほどに前記有効ラインの数を増加させ、

前記配当制御手段は、前記トランプを利用したカードゲーム上での当たり役が前記有効ライン上で形成されているときに配当を発生させるとともに、前記有効ラインが前記マトリクスに含まれる前記ラインの最大数だけ選択され、かつそれら最大数の有効ライン上のカードが前記マトリクス内の対角線方向又は前記ラインと直交する方向の少なくともいずれか一方に関して所定の組み合わせを形成しているときに、前記配当を発生させるか又は既に発生している配当に変化を生じさせるように構成されたプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

E P

U S

P C T

## 国際調査報告

(法 8 条、法施行規則第40、41条)  
[PCT 18 条、PCT 規則43、44]

出願人又は代理人 の書類記号 K 0 4 - 4 0 5 4	今後の手続きについては、国際調査報告の送付通知様式(PCT/ISA/220)及び下記5を参照すること。	
国際出願番号 PCT/J P 0 0 / 0 3 8 5 4	国際出願日 (日.月.年) 1 4 . 0 6 . 0 0	優先日 (日.月.年) 1 4 . 0 6 . 9 9
出願人 (氏名又は名称) コナミ株式会社		

国際調査機関が作成したこの国際調査報告を法施行規則第41条 (PCT 18 条) の規定に従い出願人に送付する。  
この写しは国際事務局にも送付される。

この国際調査報告は、全部で 3 ページである。

☐ この調査報告に引用された先行技術文献の写しも添付されている。

## 1. 国際調査報告の基礎

a. 言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願がされたものに基づき国際調査を行った。

☐ この国際調査機関に提出された国際出願の翻訳文に基づき国際調査を行った。

b. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際調査を行った。

☐ この国際出願に含まれる書面による配列表

☐ この国際出願と共に提出されたフレキシブルディスクによる配列表

☐ 出願後に、この国際調査機関に提出された書面による配列表

☐ 出願後に、この国際調査機関に提出されたフレキシブルディスクによる配列表

☐ 出願後に提出した書面による配列表が出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった。

☐ 書面による配列表に記載した配列とフレキシブルディスクによる配列表に記載した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。

2. ☐ 請求の範囲の一部の調査ができない (第 I 欄参照)。

3. ☐ 発明の単一性が欠如している (第 II 欄参照)。

4. 発明の名称は ☒ 出願人が提出したものを承認する。

☐ 次に示すように国際調査機関が作成した。

5. 要約は

☒ 出願人が提出したものを承認する。

☐ 第 III 欄に示されているように、法施行規則第47条 (PCT 規則38.2(b)) の規定により国際調査機関が作成した。出願人は、この国際調査報告の発送の日から 1 カ月以内にこの国際調査機関に意見を提出することができる。

6. 要約書とともに公表される図は、

第 1 0 図とする。 ☐ 出願人が示したとおりである。

☐ なし

☐ 出願人は図を示さなかった。

☒ 本図は発明の特徴を一層よく表している。

---

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>1</sup> A63F13/00

## B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC).)

Int. Cl<sup>1</sup> A63F13/00-13/12, A63F5/04, A63F7/02

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2000年
日本国登録実用新案公報	1994-2000年
日本国実用新案登録公報	1996-2000年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP, 9-220369, A (コナミ株式会社) 26. 8月. 1997 (26. 08. 97) 段落番号【0024】-【0034】、第6-7図 (ファミリーなし)	1-11, 12, 13
Y	US, 5890962, A (Takatoshi Takemoto) 6. 4月. 1999 (06. 04. 99) 全文, 第1-12図 & EP, 737494, A1 & WO, 95/17932, A1	1-11, 12, 13

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの  
「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)  
「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献  
「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの  
「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの  
「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの  
「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

12. 07. 00

国際調査報告の発送日

25.07.00

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)  
郵便番号100-8915  
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)  
植野 孝郎



2N 9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3277

---

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP, 7-100268, A (株式会社タイトー) 18. 4月. 1995 (18. 04. 95) 全文, 第1-12図 (ファミリーなし)	1-13
A	木村健太郎, 「トランプと花札 遊び方・勝ち方」, 梧桐書院 (1987), p. 77-86	1-13
P, A	US, 5971849, A (Sal Falciglia) 26. 10月. 1999 (26. 10. 99) 全文, 第1-12図 (ファミリーなし)	1-13

---

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

また自分の手が比較的高い点数で、ほかの人たちがまだカードをそろえきっていないと見たときに「コール」と発言するやり方もあります。

コールは「ストップ」とちがって、勝負はすぐにうち切られるわけではなくて、コールを発言した人から、その右にすわっている人までゲームは一巡されるのです。ですから、この間に、ほかの人たちはできるだけ、高い点数をつくるようにしなければなりません。

もし、「コール」を発言した人より高い点数をもらった人がいたとすると、コールの発言者は自分の点数にマイナスとされます。たとえばコールの発言者の点数が二十九点で、ほかに三十一点と、「コール」の発言者はマイナス二十九点となります。

一の宣言者があらわれたら、ほかの競技者は、協力して場札で三十一点をそろえるように努力

## 5 ポーカー

説明 このゲームは、いままでのものと少し毛色が変わっています。熟練すると、なかなかおもしろいゲームで、ランプ・ゲームのうち第一位を占めるものといえましょう。アメリカ、その他外国の映画などに出てくるシーンで、よくランプをやっているのを見かけますが、たいていはこのポーカーか、あるいはブリッジです。このゲームは、運が大部分を占めて、別に技術が必要としないように思われがちですが、非常にかけひきが重要で、それが勝負を左右します。ポーカー自

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

体のおもしろ味は相当の域に達した人でないと、わからないほど深みのあるゲームです。

使用札 ショーカーを除いた五十二枚。

人数 五、六人くらいまでが適當。

賭け札 このゲームには賭け札（チップ）を使用する。賭け札はゲームの開始前、めいめいに同額ずつを分配しておきます。賭け札には、ポーカー用のセルロイドでできた感じのいいチップもありますが、基石などで代用してもかまいません。

配り札 親がカードを各人に一度に一枚ずつ、五枚あて配ります。そして分配し終えたら、残りのカードを自分の前にふせて山づみにしておきます。つぎに親の左隣ひだりとなりの人から順に、自分に配られた手札を一枚から五枚までのうち、何札でも好きな枚数だけ、親に山札から替えてもらうことができます。——もちろん、その必要がなければ取り替えなくてもよいのです。——親はめいめいのカードを山札と取り替えてやったら、今度は自分で自分の手札を山札と取り替えます。しかし、手札と山札と取り替えるのは、あとにも先にもこの一回だけしかできません。だから、初心者ほど注意しないと、カードを取り替えたために、かえってはじめてよりも手を悪くすることがあります。

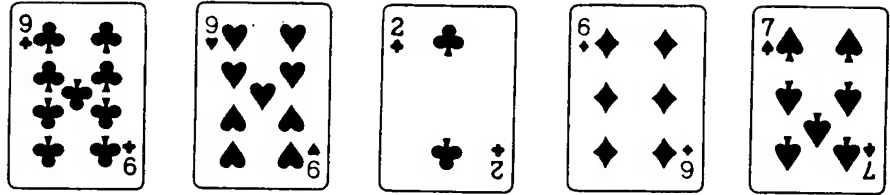
ほかのゲームなら、何度でも、手札の場に出し、山札から新しいカードを取って自分の手を有利に変えられるのですが、ポーカーはこの一回でできた役をもって、勝負の基本とするのです（第25・26図参照）。

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

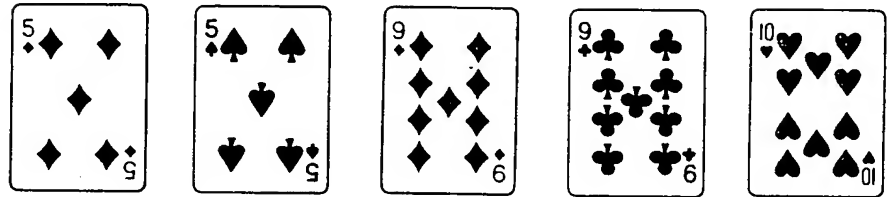


## 第25図 ポーカーの手役(1)

### ①ワンペア



### ②ツウペア



### ③スリーカード



ポーカーの手段

(イ) 一組そろい、ワン・ペア (One Pair) 一点

この役は出来やすいだけあって、一番低い役です。たとえば、♦のQと♠のQあるいは♣の5に♥の5というように、同位のカードが二枚そろったものをいいます。そしてほかの三枚の手札はなんでもよいのです。もちろん、この役自身のなかにも、よい悪いがあります。Aの一組そろいが上位で、K・Q・J・10・9・8・7……の一組という順になります。

(ロ) 二組そろい、ツウ・ペア (Two Pairs) 二点

この役は、たとえば、♣の9と♦の9の一組に、♥の4と◆の4の一組といったように組が二つそろったものです。

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

(ハ) 三枚そろい、スリー・カード (Three Cards) 三点

この役は、同位のカードが三枚そろったものをいいます。たとえば、♥のA、♦のA、♠のA  
というようにそろったものです。

(ニ) 順札 ストレート (Straight) 四点

これは手札五枚が、その種類がなんであるかを問わずに4・5・6・7・8あるいはJ・Q・  
K・A・2というように、数の順序どおりそろったものです。

(ホ) 同種札そろい フラッシュ (Flush) 五点

この役は、カードの点数にはかまわず、手札五枚とも、全部同種類であるものをいいます。

(ヘ) 一組三枚そろい フル・ハウス (Full House) 六点

この役は一組そろい (ワン・ペア) と三枚そろい (スリーカード) とが、いっしょにできたも  
のをいいます。

(ト) 四枚そろい フォー・カード (Four Cards) 七点

これは同位のカードが四枚全部できたのをいいます。たとえばKならKが四枚、10なら10が四  
枚というように五枚の手札中四枚が同位札でそろったものです。

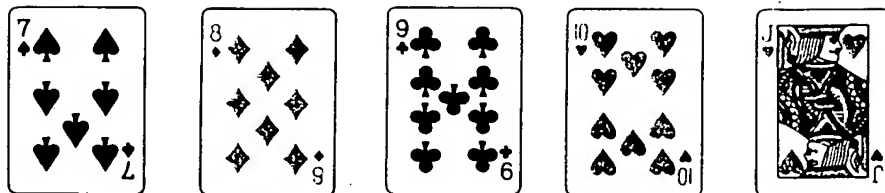
(チ) 同種順札ストレート・フラッシュ (Straight Flush) 八点

この役は、同じ種類のカードが、数の順序どおりにそろったものをいいます。たとえば、♥  
の2・3・4・5・6とそろったような場合です。

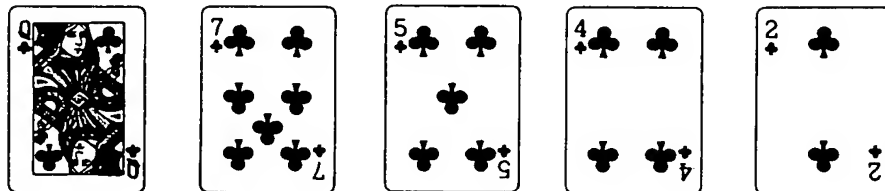
**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## 第26図 ポーカーの手役(2)

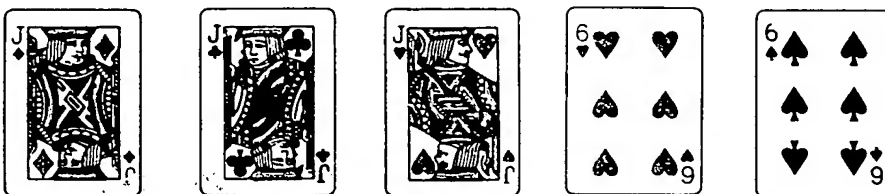
### ④ストレート



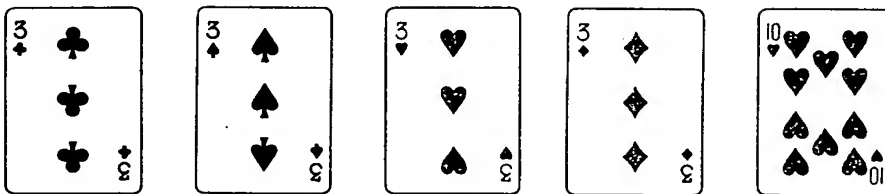
### ⑤フラッシュ



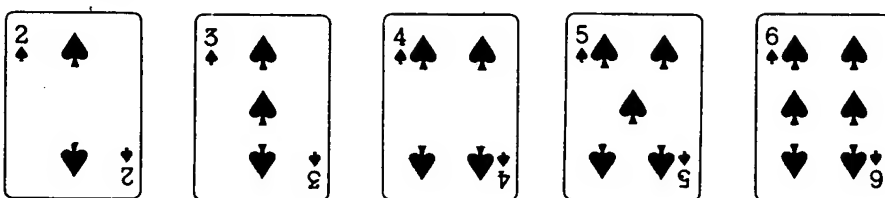
### ⑥フルハウス



### ⑦フォーカード



### ⑧ストレートフラッシュ



### ⑨ロイヤルストレートフラッシュ



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

(リ) 同種上位順札 ローヤル・ストレート・フラッシュ (Loyal Straight Flush) 十点

五札の手札全部が同種類の連続点数で、しかも最上位のA・K・Q・J・10とそろったときです。

以上のように、役は九種にわかれていて、最下の役は一組ぞろい、つぎが二組ぞろいの順にのぼっていき、同種上位順札(ローヤル・ストレート・フラッシュ)が一番いい役です。もしゲーム中同役ができたときには、同役中札の星数の多いほうが者が上位となります。

ゲームの方法 さてこれで役の説明が一通りすみましたから、ふたたび、ゲーム方法をつづけることにしましょう。

親が自分の手札を前記のようにして山札のカードと取り替えてしまったら、めいめいはまず賭け札一枚を自分の前にはります。すると親が<sup>ひだりとなり</sup>左隣の者から順に『だれかジャックのワン・ペア(一組ぞろい)以上の役を持っていますか?』と聞く。そしてもしだれも持っていないとしたら、親はめいめいの手札を集め、山札といっしょによく切り、また配りなおします。しかし、賭け札はそのままにしておきます。

そこでめいめいは、また前に記したように、自分の手札を山札のカードと取り替えたければ、親にたのんで取り替えてもらい、そして前にかけた賭け札に加えて、もう一度賭け札をします。

ここで親が今度は、『だれかクインのワンペア以上をもっていますか?』と聞きます。もしそのとき、その役を持っている者がいなかったら、(Qのワン・ペア、Kのワン・ペア、つぎはツウ・

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



ペアと、うなぎのぼりにあがっていきます）だれかの手に、親のたずねる手役、あるいはそれ以上の役がつくまでどこまでも、何回でもくり返されます。

いいかえれば、最初のときには、「ジャックのワン・ペア以上の役」がだれかの手につかなければ勝負ははじめられませんし、二度目には「クインのワン・ペア以上」の役がなければ、勝負ははじめることができません。だから、二度目のとき、たとえばだれかの手に「ジャックのワン・ペア」がついたにしろ、勝負をはじめることとはできないのです。しかし実際は、そう何度も勝負が流れるようなことはありません。だいたい二、三回あたりでかたがつくものです。

そして勝負が流れるたびに、各自は一枚ずつの賭け札をします。だから、勝負が流れれば流れるほど、賭け札の枚数は多くなっていくのです。

さて、以上のようにして、親が手役の有無をきいていくうち、だれかの手に親の望む役がついたなら、その人は、ただ一言『ある』と答えます。もしこのとき、役の内容を口に出したら、勝負はめっちゃめっちゃになってしまいますからご注意ください。

そこでだれかがただ『ある』と答えたら、はじめて勝負が開始されます。まず、競技者を①・②・③・④・⑤の五人とし、①を親として勝負が開始されたものとします。

まず①は『一枚（この数は任意）賭けた』といい、自分の前に賭け札を一枚はります。が、これはもちろん、前記の賭け札とは、まったく別種の意味のものです。

つぎに左隣の②が『つづいた』（「つづいた」という意味は、場をおりることがあるからこういう

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

ので、あとにくわしく説明します」といって親と同数の賭け札一枚をはります。あとで記しますがこれは必ず前の者と同数にかぎります。

さらにつぎの③は『五枚（この数任意）をあげた』といって、賭け札六枚を出します。この「五枚をあげた」といいながら、六枚出すわけは、前の人の賭け札と同数の一枚と、自分のあげた分の五枚との合計六枚を出すからなのです。

つぎの④は『つづいた』（あげ札をしたければ、『何枚あげた』といってせりあげてもよい）といいながら、賭け札六枚を出します。さらに、次の⑤が『一〇あげた』といって、合計十六枚の賭け札をかけます。

これで④から⑤まで一巡したので、もとの④にもどります。そのとき④が、もし自分の手に自信がもてなかったら『おりた』といって、そのまま棄権<sup>きけん</sup>してしまうこともできます。つまり、勝負がらどいてしまうのです。

そこで⑤は『つづいて』（つづきたければ）といって、十六枚を賭けます（前に出した一枚も含めて）。つぎの⑥は、あまり手札がたいしたものできなかったら『おりた』といって、棄権してしまえば、勝負は残った⑤・⑥の三人でつづけられます。

こうして勝負をつづけるうち、仮りに④が『何枚あげた』といって、あげたといって、あげ札をしたとします。そのあとはもうだれも、それ以上に札をあげてくるものもなく、また④自身にも、もうあげ札の意志<sup>いし</sup>がなかったら、『スリー・カード』（仮りにそのとき④の手が三枚ぞろいであっ

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

たら」といって、自分の手を場にさらして勝負をつけます。

そしてそのとき、㊦の手役が㊤より低かったら、『負けた』と一言、自分の手は見せずに、そのままカードを場にふせてしまいます。

しかし、㊢の手は㊤よりよく、たとえば同種類そろいであつたら『フラッシュ』といつて、自分の手を一同に見せて勝負をつけるのです。この際、㊢の手役が最上級ですから、勝負は㊢の勝ちとなり、場の賭け札全部を取るようになります。

そこで、ちょっと前にもどつて、賭け札の説明をしておきましょう。最初は親の賭けた札が基準になるのですから、つぎの人はそれにしたがわなければなりません。しかし、『何枚あげた』という者があらわれれば、その後の賭け札の基準は、あげられた人の札の枚数になるのです。したがつて、あげる者があらわれるたびに、賭け札の基準は高くなっていきます。

つぎに『つづいた』『あげた』『おりた』ということも、けっきょくめいめいの考えしだいですが、手札の内容によって、うまくたちまわればいいわけです。

けっきょく、ポーカーのおもしろさは、その作戦にあり、たとえば、まったくとりどころのない手がついた場合でも、『あげた、あげた』と、押し通すと、案外ほかの者は、よほどいい手がついたのであらうと思つて、みんなおりてしまうこともあるのです。しかし、こういう冒険は何度もつづくものではありませんから、原則としては、よく考えて穩健な方法おんけんを取るのがよいでしょう。

また、大変にいい手がついたとき、有頂天になつて、一度に賭け札をせりあげると、みんなが

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

警戒けいかいしておりてしまい、せっかくの賭け札が少ししか得られないことがありますから、十分に注意しなければいけません。

〔注〕勝った人が、つぎの親となり分配の役をやります。

## 6 ホイスト

説明 このゲームは、「オークション・ブリッジ」の基礎になるもので、外国でもよく行なわれています。

使用札 五十二枚（ジョーカーを除く）。

人数 四人。その四人が二人ずつ一組となり、赤組、白組にわかれて勝負をします。

組分け 組のきめ方は、めいめいが順につきかさねたカードの任意いんいのところをあげ、そして出たカードの高低こうていによって組をつくります。

たとえば、④の札が♥の5、⑤の札が♠のK、⑥の札が♦の9、⑦の札が♣のQであったとしますと、最高の札（K）をめくった⑤と、次位の札Qをめくった⑦とが赤組となり、残った二人が白組となるのです。

席ざせききめ 座席ざせきのきめ方は、いつも味方同志が向き合うようにすわります。もし④・⑤・⑥・⑦の四人が、同点の札をめくった場合には、札の高低こうていは♠・♥・♦・♣の順になります。なおこの座席のきめ方の場合にかぎり、A（エース）を最下位の札とします。

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



REPLACED BY  
ART 34 AMEND

107018408  
JC13 Rec'd PCT/PTO 13 DEC 2001

AMENDMENT

To : Examiner of the Patent Office

1. Identification of the International Application  
PCT/JP00/03854

2. Applicant

Name: KONAMI CO., LTD

Address: 3-1, Toranomom 4-chome, Minato-ku, Tokyo  
105-6021 Japan

Country of nationality: Japan

Country of residence: Japan

3. Agent

Name: (9964) Yamamoto Koji

Address: Oak Building Kyobashi 4<sup>th</sup> F 16-10, Kyobashi  
1-chome Chuou-ku, Tokyo, 104-0031 Japan

4. Item to be Amended  
claims

5. Detail of Amendment

(1) In Claim 1, change "A game system comprising: a display unit which can display a game screen; an input unit for supplying a signal corresponding to a player's operation; and a game controller for executing a predetermined card game on a screen of the display unit with reference to the signal supplied from the input unit, wherein the game controller includes: a card deciding device for deciding a plurality of cards displayed on the game screen in a matrix shape, a betting device for setting the number of lines depending on the value of a play, which a player sets by operating the input device, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and a dividend controlling device for controlling a dividend for a player

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line."

to "A game system comprising: a display unit which can display a game screen; an input unit for supplying a signal corresponding to a player's operation; and a game controller for executing a predetermined card game using trump cards on a screen of the display unit with reference to the signal supplied from the input unit, wherein the game controller includes: a card deciding device for deciding a plurality of cards displayed on the game screen in a matrix shape, a betting device for setting the number of lines depending on the value of a play, which a player sets by operating the input device, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and a dividend controlling device for controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line, wherein the line is set in one direction of a vertical direction and a horizontal direction of the matrix, the betting device increases the number of the effective lines according as the play value increases, and the dividend controlling device produces the dividend when a successful hand is formed on the effective lines in the card game using the trump cards, and produces the dividend or changes

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

the dividend having been produced when a maximum number of the lines included in the matrix are selected as the effective lines and a predetermined combination is formed by the cards on the maximum number of the effective lines, at least in the diagonal direction or in a direction crossing with the above line at right angle in the matrix.".

(2) Delete Claim 2.

(3) Delete Claim 3.

(4) Delete Claims 4, 5, 6, and 7.

(5) In Claim 8, change "according to Claim 7" to "according to Claim 1", and change "in a direction different from the direction of the above line" to "at least in the diagonal direction or in a direction crossing with the above line at right angle in the matrix".

(6) In Claim 9, change "any one of Claims 1 to 8" to "Claim 1 or 8".

(7) In Claim 12, change "A game controlling method for executing the following procedures by a computer provided in a game system: a procedure of deciding a plurality of cards displayed on a game screen in a matrix shape, a procedure of setting the number of lines depending on the value of a play a player sets, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and a procedure of controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line." to "A game controlling method for executing the following procedures by a computer provided in a game system: a procedure of deciding a plurality of trump cards displayed on a game screen in a matrix shape, a procedure of setting the number of lines depending on the value of a play a player sets, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and a procedure of controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line, wherein the line is set in one direction of a vertical direction and a horizontal direction of the matrix, in the procedure of setting the effective line, the number of the effective lines is increased according as the play value increases, and in the procedure of controlling the dividend, the dividend is produced when a successful hand is formed on the effective lines in a card game using the trump cards, and the dividend is produced or the dividend having been produced is changed when a maximum number of the lines included in the matrix are selected as the effective lines and a predetermined combination is formed by the cards on the maximum number of the effective lines, at least in the diagonal direction or in a direction crossing with the above line at right angle in the matrix."

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



(8) In Claim 13, change "A storing medium readable by a computer, with a program stored there, in which the program works the computer provided in a game system as a card deciding device for deciding a plurality of cards displayed on a game screen in a matrix shape, a betting device for setting the number of lines depending on the value of a play a player sets, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and a dividend controlling device for controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line." to "A storing medium readable by a computer, with a program stored there, in which the program works the computer provided in a game system as a card deciding device for deciding a plurality of cards displayed on a game screen in a matrix shape, a betting device for setting the number of lines depending on the value of a play a player sets, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and a dividend controlling device for controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line, wherein the line is set in one direction of a vertical direction and a horizontal

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

direction of the matrix, the betting device increases the number of the effective lines according as the play value increases, and the dividend controlling device produces the dividend when a successful hand is formed on the effective lines in a card game using trump cards, and produces the dividend or changes the dividend having been produced when a maximum number of the lines included in the matrix are selected as the effective lines and a predetermined combination is formed by the cards on the maximum number of the effective lines, at least in the diagonal direction or in a direction crossing with the above line at right angle in the matrix."

#### 6. List of Attached Documents

Replacement sheets of pages 20, 21, 22, 22/1 and 23 of the claims

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

## CLAIMS

1. A game system comprising:

a display unit which can display a game screen;

an input unit for supplying a signal corresponding to a player's operation; and

a game controller for executing a predetermined card game on a screen of the display unit with reference to the signal supplied from the input unit, wherein

the game controller includes:

a card deciding device for deciding a plurality of cards displayed on the game screen in a matrix shape,

a betting device for setting the number of lines depending on the value of a play, which a player sets by operating the input device, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and

a dividend controlling device for controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line.

2. The game system according to Claim 1, wherein

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

the betting device increases the number of the effective lines according as the play value increases, and the dividend controlling device produces the dividend or changes the dividend having been produced, when a predetermined number, two or more of the effective lines is selected and a predetermined combination is formed by the cards on the predetermined number of the effective lines in a direction different from the direction of the above line.

3. The game system according to Claim 2, wherein

the dividend controlling device produces the dividend when the cards on at least one effective line of the predetermined number of the effective lines form a combination set as a successful hand, or when the cards on the predetermined number of the effective lines form a predetermined combination in a direction different from the direction of the above line.

4. The game system according to Claim 2, wherein

the dividend controlling device produces the dividend for the successful hand when a combination set as a successful hand is completed by the cards at least on one effective line of the predetermined number of the effective lines, and changes the dividend for the successful hand when a predetermined combination is completed by the cards on the

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**



predetermined number of the effective lines in a direction different from the direction of the above line.

5. The game system according to any one of Claims 2 to 4, wherein

the line is set in one direction of a vertical direction and a horizontal direction of the matrix, and the dividend controlling device produces the dividend or changes the dividend having been produced when a predetermined combination is formed by the cards on the predetermined number of the effective lines, at least in the diagonal direction or in a direction crossing with the above line at right angle in the matrix.

6. The game system according to any one of Claims 2 to 4, wherein

the predetermined number corresponds to a maximum number of the lines included in the matrix.

7. The game system according to Claim 1, wherein

trump cards are used as the above-mentioned plurality of the cards, and the dividend controlling device produces the dividend when a successful hand is formed on the effective lines in a card game using the trump cards.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

8. The game system according to Claim 7, wherein

the dividend controlling device produces the dividend or changes the dividend having been produced when a predetermined number of the cards of the same mark or the cards of the same number is placed in a direction different from the direction of the above line.

9. The game system according to any one of Claims 1 to 8, further comprising:

a selecting device for selecting reception of a dividend or a chance of increasing a dividend when the dividend controlling device produces the dividend, according to a player's instruction given by the input unit; and

a dividend increase controlling device for increasing the dividend if an outcome of the game satisfies a predetermined condition, while performing a predetermined game, when the above chance is selected.

10. The game system according to Claim 9, further comprising:

a discriminating device for checking whether or not to advance the count associated with a chance of increasing the dividend based on the outcome of the game, every time a game using a plurality of the cards placed in the matrix shape is performed; and

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

a probability controlling device for increasing a probability of achieving the outcome satisfying the predetermined condition in a game performed by the dividend increase controlling device, when the dividend controlling device produces the dividend as the above count reaches a predetermined value.

11. The game system according to Claim 10, wherein

the dividend increase controlling device makes a player select a predetermined number of the cards from the plurality of the cards, in the game, and executes a game for deciding victory or defeat according as whether the selected cards satisfy a predetermined condition or not, and the probability controlling device increases the probability by increasing the number of the cards selectable by the player.

12. A game controlling method for executing the following procedures by a computer provided in a game system:

a procedure of deciding a plurality of cards displayed on a game screen in a matrix shape,

a procedure of setting the number of lines depending on the value of a play a player sets, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

a procedure of controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line.

13. A storing medium readable by a computer, with a program stored there, in which the program works the computer provided in a game system as

a card deciding device for deciding a plurality of cards displayed on a game screen in a matrix shape,

a betting device for setting the number of lines depending on the value of a play a player sets, of a plurality of lines formed by the cards arranged in a predetermined direction on the game screen, as an effective line, and

a dividend controlling device for controlling a dividend for a player respectively according to a combination of the cards on the effective line and a combination of the cards in a direction different from the direction of the above line.

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**